# Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

# 完全設定資料集

## 電子版 Vol.2-1

**Solatorobo** LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

# Daybreak

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

## 完全設定資料集

## 電子版 Vol.2-1

**Solatorobo** LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Deux Titano-Machina se sont éveillées en même temps...
C'est la pire chose qui pouvait arriver...

ティタノマキナが2体とも同時に
目覚めてしまった——
これは、私たちが知るかぎり
かつてない、最悪のケースです——

# CONTENTS


003 MC メインキャスト Main-Cast

050 SC サブキャスト Sub-Cast

074 MD メカニカルデザイン Mechanical-Designs

094 ID アイテムデザイン Item-Designs

095 CD クリーチャーデザイン Creature-Designs

109 SD ステージデザイン Stage-Designs

152 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

158 EI エンディングイラスト Ending-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

195 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

212 RD ラフドローイング Rough-Drawings

275 SB ストーリーボード Story-Boards

287 BB バックボーン Back-Bone

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 2 Hiroshi-Note


## User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種類／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH　キャラクターデザイン（ラフや小物含む）

I　イラスト（ゲーム用絵素材やラフ）

PI　パブリシティイラストレーション

MID　モーションイラストデモ用素材

電子版Vol.2-1　電子版Vol.2-2　電子版Vol.2-3

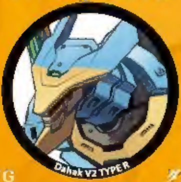
# MC

# メインキャスト
## Main-Cast

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!


ダハーカ Mk2 タイプS

004

ダハーカ Mk2 タイプR


010

ダハーカ Mk2 タイプC

011

ダハーカ Mk2 タイプG

012

ダハーカ Mk2 タイプΩ

013

トランス・アップ（ダハーカ Mk2 搭乗時）

014

セプテントリオン

016

ネロ

020

ザイリタ

024

ブランク

028

スルワラ

032

カサンドラクロス

036

バイオン

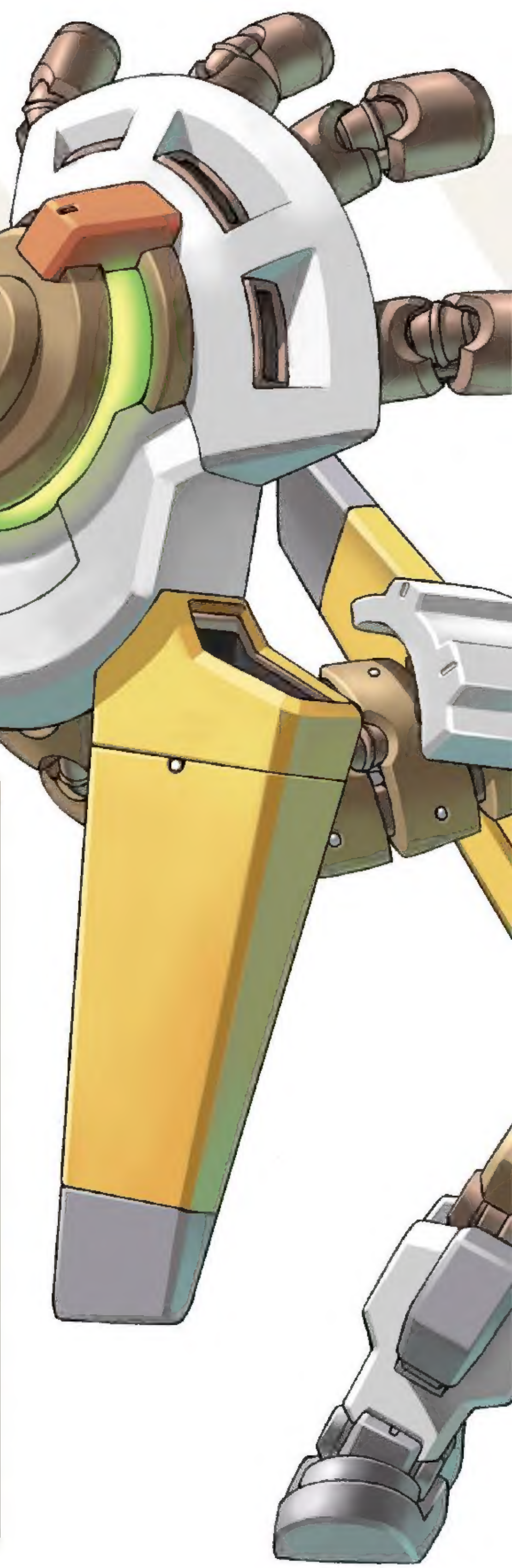
040

ベリウス

044

ユルルングル

047

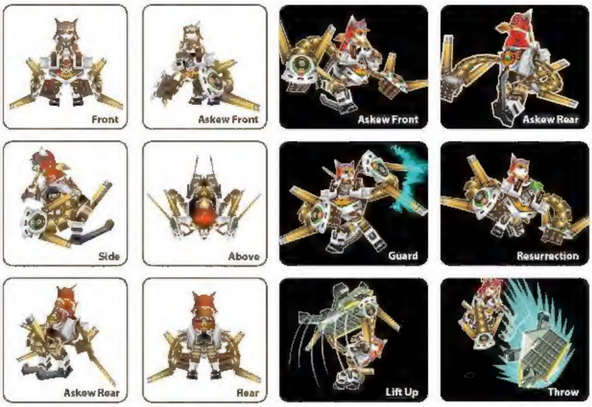


Robot | DAHAK V2 TYPE S

# ダハーカMk2

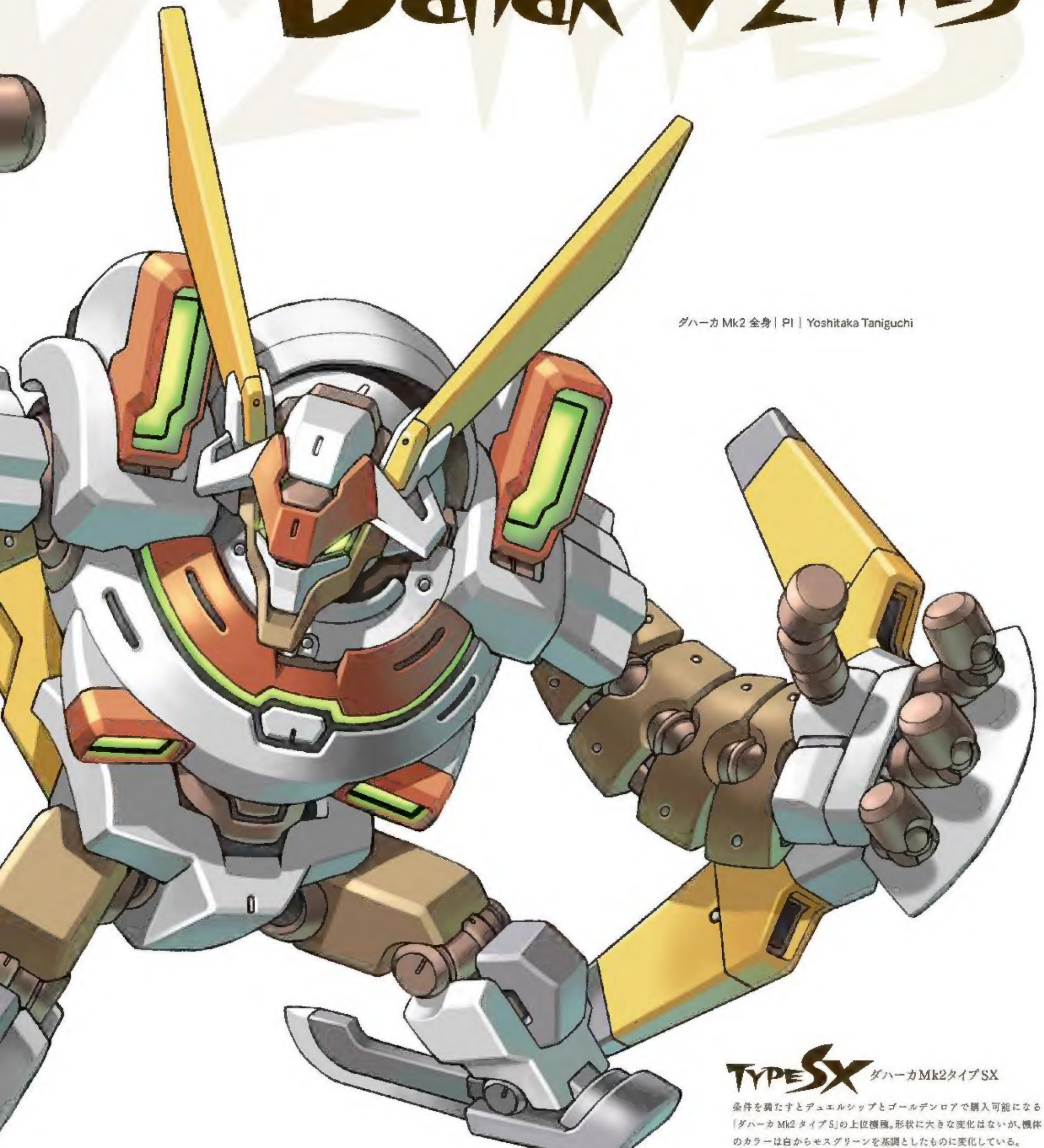
全高 2.7m　腕を広げた長さ 6.5m

正式名は「DAHAK-AZI103 TYPE S」。「TYPE S」の「S」は「STRIKE」、「STANDARD」を意味する。
ネロとブランクとの戦闘で大破してしまったダハーカをメルヴェーユが改修し、蘇らせたダハーカのパワーアップ形態。基本性能の向上はもちろんのこと、レッドの特殊能力である"トランス"へのシンクロに主眼を置いて開発されている。
また、ダハーカ Mk2 の最大の特長として、状況に応じて様々な能力に特化した 4 系統の形態にタイプチェンジすることが可能となっている。




**Special Technical**

# Dahak V2 TypeS

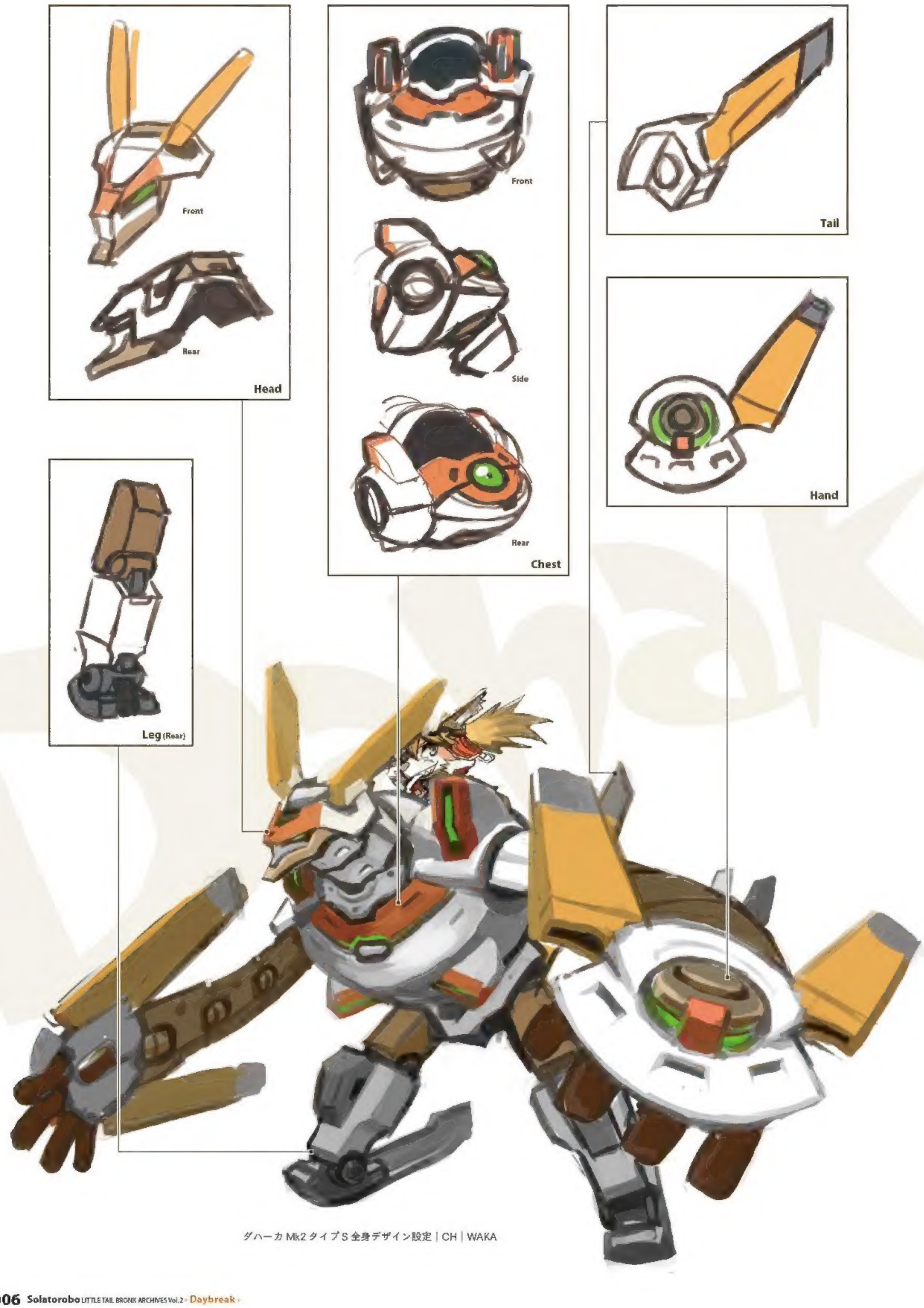


ダハーカ Mk2 全身 | PI | Yoshitaka Taniguchi

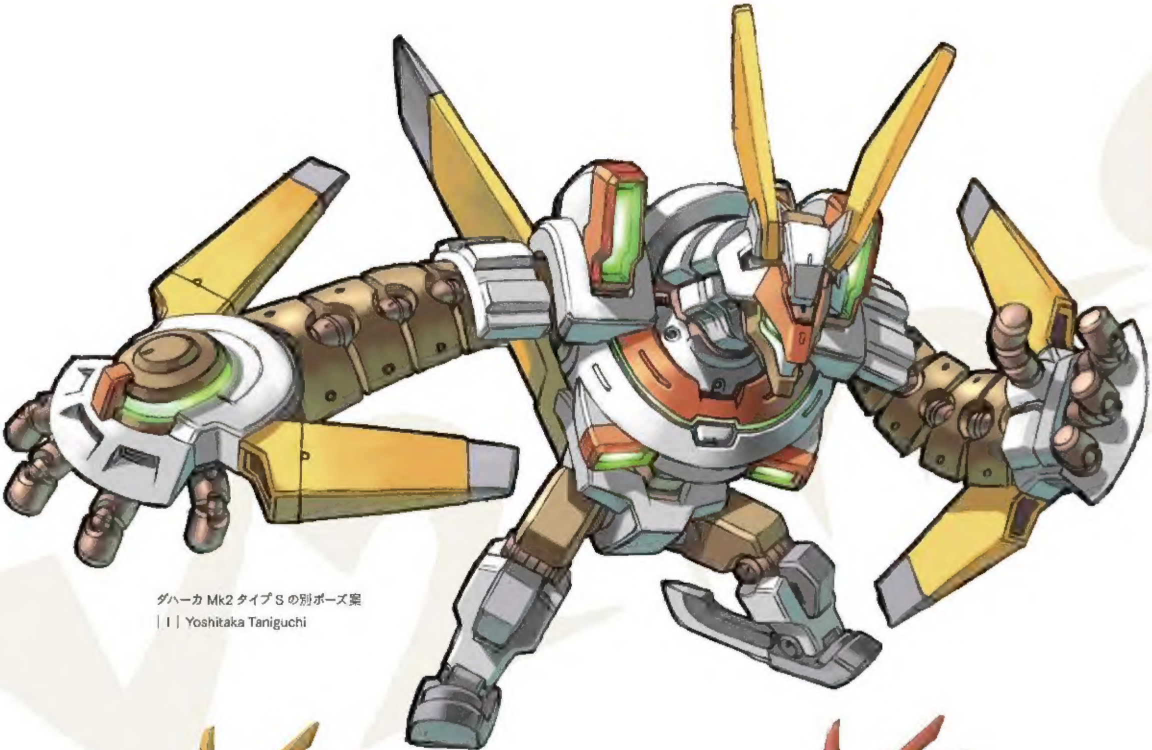
## TypeSX ダハーカMk2タイプSX

条件を満たすとデュエルシップとゴールデンロアで購入可能になる「ダハーカ Mk2 タイプS」の上位機種。形状に大きな変化はないが、機体のカラーは白からモスグリーンを基調としたものに変化している。

# Dahak V2 TYPES




ダハーカ Mk2 タイプS 全身デザイン設定｜CH｜WAKA



ダハーカ Mk2 タイプ S の別ポーズ案
| I | Yoshitaka Taniguchi

A

B

A |細部の形状が異なる初期デザイン
B | A のカラーバリエーション案
C |「ダハーカ Mk2 タイプC（本誌 P11 参照）」のような
レッドカラーの初期デザイン案
D | Cの別ポーズデザイン案
| CH | WAKA

C

D

# Dahak V2 TYPES

Robot | DAHAK V2 MODE VOL

## ダハーカMk2 フライヤーモード

全高 2.7m 腕を広げた長さ 5.6m

ダハーカ Mk2 の飛行形態。
腕部が翼を模した形状のものに換装され、腰部にも推進用ジェットブースターが追加される。燃料を瞬間的に多く消費し、急加速することもできる。

フライヤーモード用のジェットブースターデザイン | CH | WAKA

左腕部形状デザイン | CH | WAKA

Robot | DAHAK V2 MODE PECHE

## ダハーカMk2 アングラーモード

全高 2.7m 腕を広げた長さ 5.1m ※左腕は構造上広がらないため、左腕の幅で測定

ダハーカ Mk2 の戦艦つり形態。
左腕部を、「モリ」が射出できる特殊なものに換装している。
左腕後部には「モリ」を獲物に当てた後、鎖を巻き上げるためのモーターリール、足裏には地面に固定するためのスパイクを装備。

ダハーカ Mk2 アングラーモード全身 | CH | WAKA

**A** 肩部分の形状が大きいデザイン案

**B** 突起物の少ないなめらかな形状の案

**C** かなりの大型の形状案

**D** 無骨な機械類を思わせる形状案

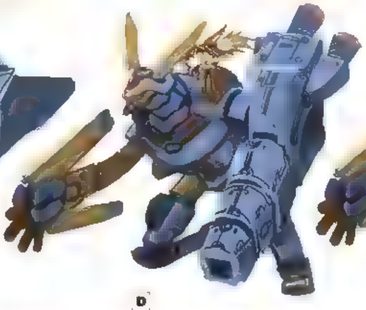
**E** 決定稿と違い角張った形状が印象的な案

CH　Inumaru

A

B

C



D

E

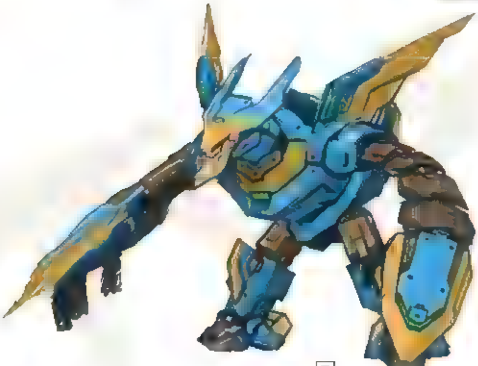
アンカー部分の形状デザイン | CH | Inumaru

ダハーカ Mk2 バージョンのアングラーモードのデザインを行う際に下図のようなアンカー部分の形状のデザインも検討されたが、以前のシンプルな形状をそのままに、より高性能なイメージを感じさせるデザインが提案された(左図)。

アンカー部分の[illegible]デザイン案 | CH | Inumaru

# Dahak V2

# TYPE R

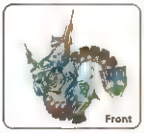


Robot | DAHAK V2 TYPE R

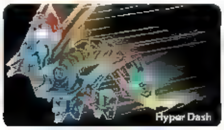
## ダハーカMk2タイプR

全高 2.7m　翼を広げた長さ 6.6m

正式名は「DAHAK-AZ1103 TYPE R」。「TYPE R」の「R」は「Rapier」、「Rush」、「Rapidly」を意味する。ダハーカ Mk2 のバリエーションのひとつで、行く手を阻む敵を特殊技「ハイパーダッシュ」で弾き飛ばすなど、高速移動に特化した姿。タイプチェンジに伴い、ダハーカ Mk2 の外見はスピードを象徴するようなシャープなフォルムへ変化し、機体カラーも鮮やかなブルーを基調としたものになる。



**Special Technical**




**A** | ダハーカ Mk2 タイプ R 全身　PI

**B** | A のラフデザイン | CH |

**C** | 手の形状が大きく異なる初期デザイン　CH

WAKA

## TYPE RX ダハーカMk2タイプRX

条件を満たすとデュエルシップとゴールデンロアで購入可能になる「ダハーカ Mk2 タイプ R」の上位機種。形状に大きな変化はないが、機体のカラーはブルーからグリーンとパープルへ変化している。

Robot | DAHAK V2 TYPE C

# ダハーカMk2タイプC

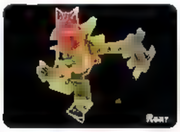
2.7m 6.6m

正式名は「DAHAK-AZI103 TYPE C」。「タイプC」の「C」は「Claymore」、「Catch」、「Charge」を意味する。ダハーカMk2のバリエーションのひとつで、腕を伸ばして遠くのものをつかむ特殊技「ワイドキャッチャー」など、キャッチに特化した姿。タイプチェンジに伴い、ダハーカMk2の外見は大きな角と伸縮性能を備えた腕を持つ姿へ変化。機体カラーも鮮やかなレッドを基調としたものになる。

**Special Technical**

## TYPE CX ダハーカMk2タイプCX

条件を満たすとデュエルシップとゴールデンロアで購入可能になる「ダハーカMk2タイプC」の上位機種。形状に大きな変化はないが、機体のカラーはレッドからクロムイエローへ変化している。




**A** ダハーカMk2タイプC全身 | PI |

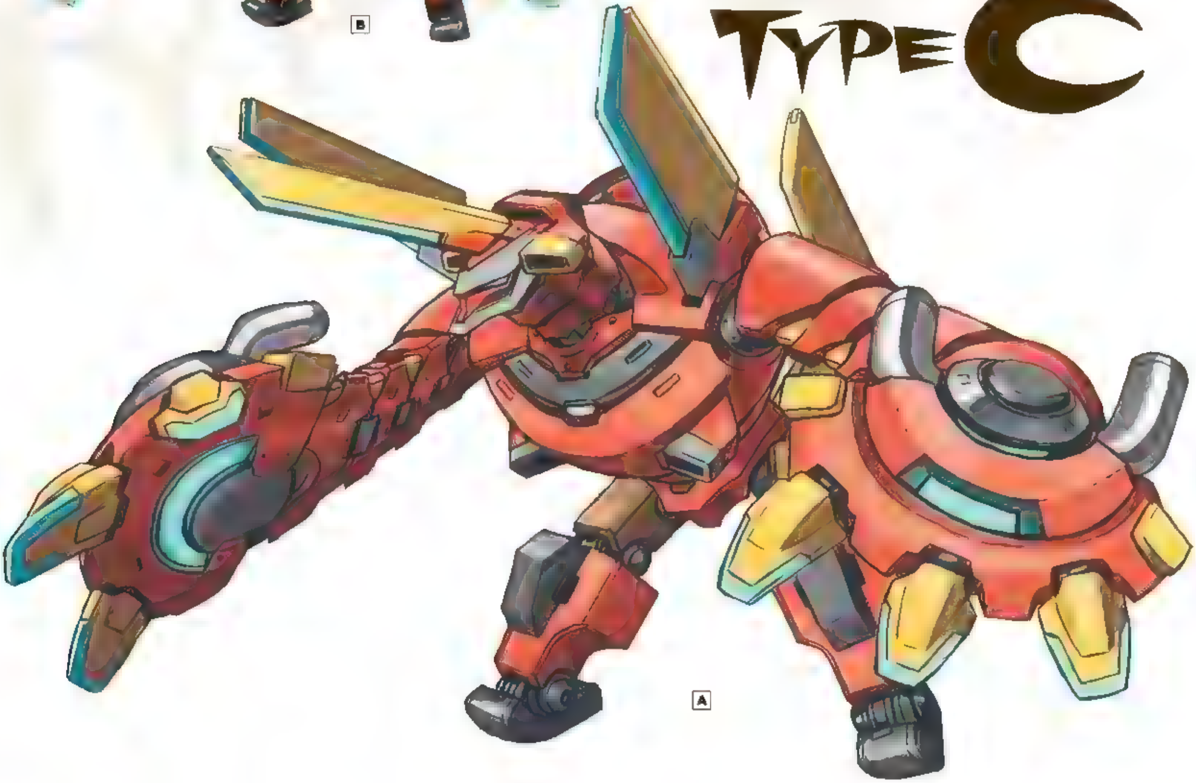
**B** Aのラフデザイン | CH |

**C** 手の形状がタイプSと同じ初期デザイン | CH | WAKA

B

C

## TYPE C



A

# Dahak V2

# TYPE G

ダハーカ Mk2 タイプ G 全身ラフ | CH | WAKA

ダハーカ Mk2 タイプ G 全身 PI | WAKA

Robot | DAHAK V2 TYPE G

## ダハーカMk2タイプG

2.7m 6.6m

正式名は「DAHAK AZI103 TYPE G」。「TYPE G」の「G」は「Gauntlet」、「Guard」を意味する。ダハーカMk2 のバリエーションのひとつで、自己修復能力を備え、特殊技「プロテクトアーム」であらゆる攻撃に対する防御・耐久性に特化した姿。タイプチェンジに伴い、ダハーカ Mk2 の外見は堅牢な守りを象徴するかのような武骨なフォルムへ変化し、機体カラーはモスグリーンを基調としたものになる。

Front

Askew Front

Rear

Askew Rear

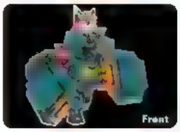
Special Technical

Protect Arm

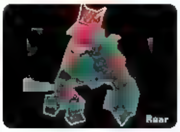
Kaiser Hammer

## TYPE GX ダハーカMk2タイプGX

条件を満たすとデュエルシップとゴールデンロアで購入可能になる「ダハーカ Mk2 タイプ G」の上位機種。形状に大きな変化はないが、機体のカラーはモスグリーンからセルリアンブルーへ変化している。



Front



Rear

# TYPE Ω

A｜ダハーカ Mk2 タイプΩ全身｜PI

B　A のラフデザイン　CH

C　カラーバリエーション案　CH｜WAKA

Robot　DAHAK V2 TYPE Ω

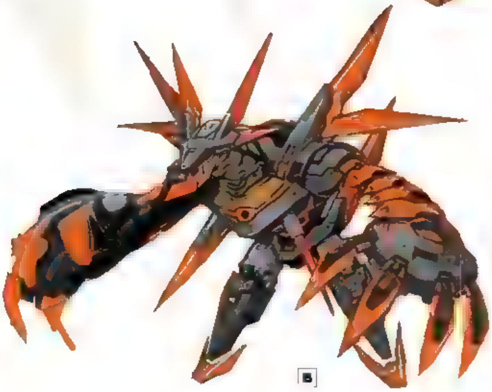
## ダハーカMk2タイプΩ

全高 2.7m　腕を広げ… 5.6m

正式名は「DAHAK-AZI103 TYPE Ω」。「TYPE Ω」の「Ω」は、「最終」を意味する。ダハーカMk2のバリエーションのひとつで、「TYPE S・R・C・G」のどの機体の性能も凌駕する上、それらの機体のすべての特殊技が使用可能である。まさにあらゆる局面に対応できる最強を誇る姿。このタイプチェンジに伴い、ダハーカ Mk2 の外見は他のタイプと一線を画す禍々しいフォルムへ変化し、機体カラーは漆黒のボディに深紅が映える威圧感のあるものへと変貌を遂げる。

Special Technical

A

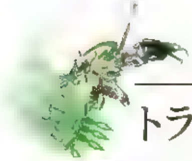


B

C

# Transe! DAHAK V2

トランス・アップ（ダハーカ Mk2 搭乗時）全身　Pl　Nobuteru Yuki



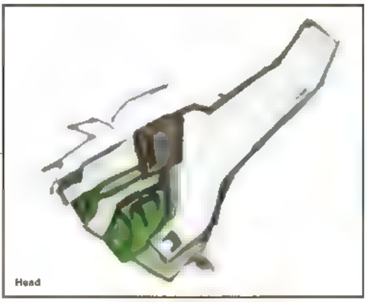
Transe ! (Dahak V2)

# トランス・アップ（ダハーカ Mk2 搭乗時）

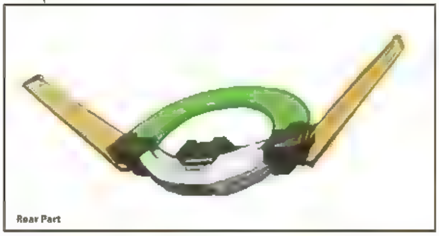
イヌヒト／ハイブリッド　男　Unknown　17 歳　柿原 徹也

レッドがダハーカ Mk2 搭乗時にトランスした形態。
レッドのトランスによって分解されたダハーカ Mk2 のパーツはレッドの体を纏う鎧のように再構成され、腕や手などの各パーツは見えない力でつながって配置されている。
ダハーカでのトランス・アップに比べ基本能力が底上げされている他、特殊攻撃、スパークジャベリンが使用できるようになっている。

【スパークジャベリン】
雷球を生成して、敵に投げつける特殊攻撃。電撃を操るレッドならではの攻撃といえる。ネロやブランクのようにハイブリッドとしてレッドが完成していれば、トランスの状態でも使用できる能力なのだが、ハイブリッドとして未完成であるレッドは、微弱な電気を発する能力をダハーカ Mk2 とのトランス・アップによって増幅させることで初めてこのような特殊攻撃として使用できるようになった。



トランス・アップ
（ダハ カ Mk2 搭乗時）
全身デザイン設定
CH : WAKA



セプテントリオン全身　P　Yoshitaka Taniguchi

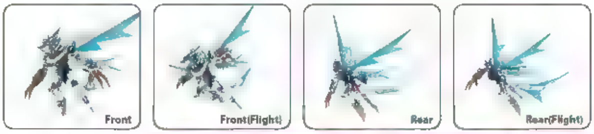
# Septentrion

Robot | Septentrion

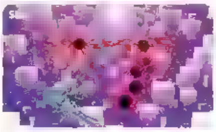
## セプテントリオン

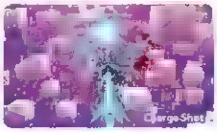
Unknown　Unknown

タルタロス突入時にダハーカ Mk2 がスルワラ、ザイリタのジェネレーターを取り込み融合した究極の姿。本来の仕様にない機体であるため詳細の一切が不明なままとなっている。その機動力、攻撃力、防御力は他のどんなロボの追随も許さない。単独での飛行能力を持ち、エネルギー弾のチャージショットを撃つことができる。

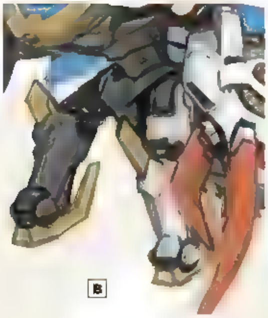



**Special Technical**





A



B

C

A｜セプテントリオン全身デザイン原案

B｜決定稿とはイメージの異なる脚部の形状案

C｜ダハーカのイメージの延長上でデザインされた初期デザイン

CH｜WAKA

D

大きな翼や爪など決定稿と共通点は多いが、印象の大きく異なるレッドカラーが目を引くデザイン案。機体サイズも通常のロボとほぼ同等で描かれており、脚部の形状から常に浮遊を行うような設定ではないことが伺える。

E

決定稿のセプテントリオンよりも巨大なフォルムのデザイン案。上図の案とは異なる禍々しい形状で描かれており、カサンドラクロスのデザインに近い印象を受ける。また、搭乗座席はなく、レッドが胴体の上で浮遊している姿が見られる。

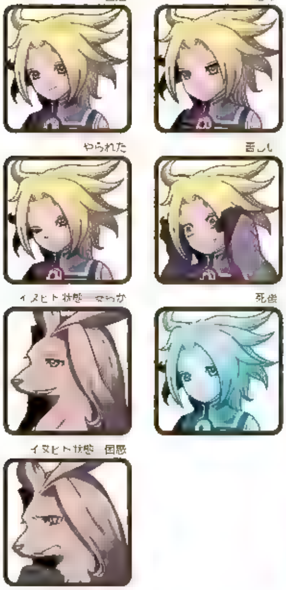
F G H

- D タイプΩのような鋭い形状の初期デザイン
- E カサンドラクロスを思わせる大型のデザイン案
- F Eのラフイメージ案
- G 頭部の形状イメージラフ案
- H エネルギーを集中して攻撃するイメージラフ案

CH　WAKA

ネロ全身 | PI Nobuteru Yuk

顔グラフィックデザイン | | Yukie Kaneyama




ネロ全身 P| | WAKA

なぜケモノ狩りの
じゃまをするの？

*'Pourquoi veux-tu m'empêcher d'exterminer ces vermines ?'*

Nero

# ネロ

種族 ハイブリッド(イヌヒトがベース)
犬種 アメリカンコッカースパニエル
性別 女 身長 165cm 年齢 外見上は16歳
荒木 香恵

イヌヒトともネコヒトとも明らかに違う容姿をもつ謎の少女。
パイオンに従う2体のハイブリッドの一人。パイオンを父同然に慕い、絶対の服従を誓っている。口調も丁寧で優等生のように振舞ってはいるが、自分たち以外の存在を見下している。閃光(レーザー)を操る能力の他、高い自己再生能力を持つ。乗機はザイリタ。

立ち絵グラフィックデザイン | | Mamesuke

# Nero

A

B

C

D

青と黒のカラーリングが機械的な冷たさを感じさせる初期デザインのネロ。当初、イヌヒトの姿で登場することが検討されていたため、B はその時点で描かれたものになる。

A　ネロ全身初期デザイン

B　イヌヒトの姿で描かれた初期デザイン

C｜初期顔グラフィックデザイン

D　ネロ全身初期デザインラフ

｜CH｜WAKA, Yukie Kaneyama

E

羽部分が大きく開き、後頭部には天使の輪のようなパーツがある。戦闘時のコスチューム変化として描かれた初期デザイン。レッドがトランス・アップした時と同様に、この形態は服がナノメタルによって再構成され変化する設定だった。

E | 戦闘時のコスチューム変化を考えた初期デザイン案

F | イヌヒト時の顔グラフィック初期デザイン

G | イヌヒト時のバストアップイメージラフ

H | イヌヒト時の全身ラフ

| CH | WAKA, Yukie Kaneyama

見下しているイヌヒトと同じ姿になった自分の姿に不快な表情を浮かべているネロ。初期デザインでは白目部分が黒く描かれ、決定稿のものよりも凶悪な印象を受ける。

H

F

G

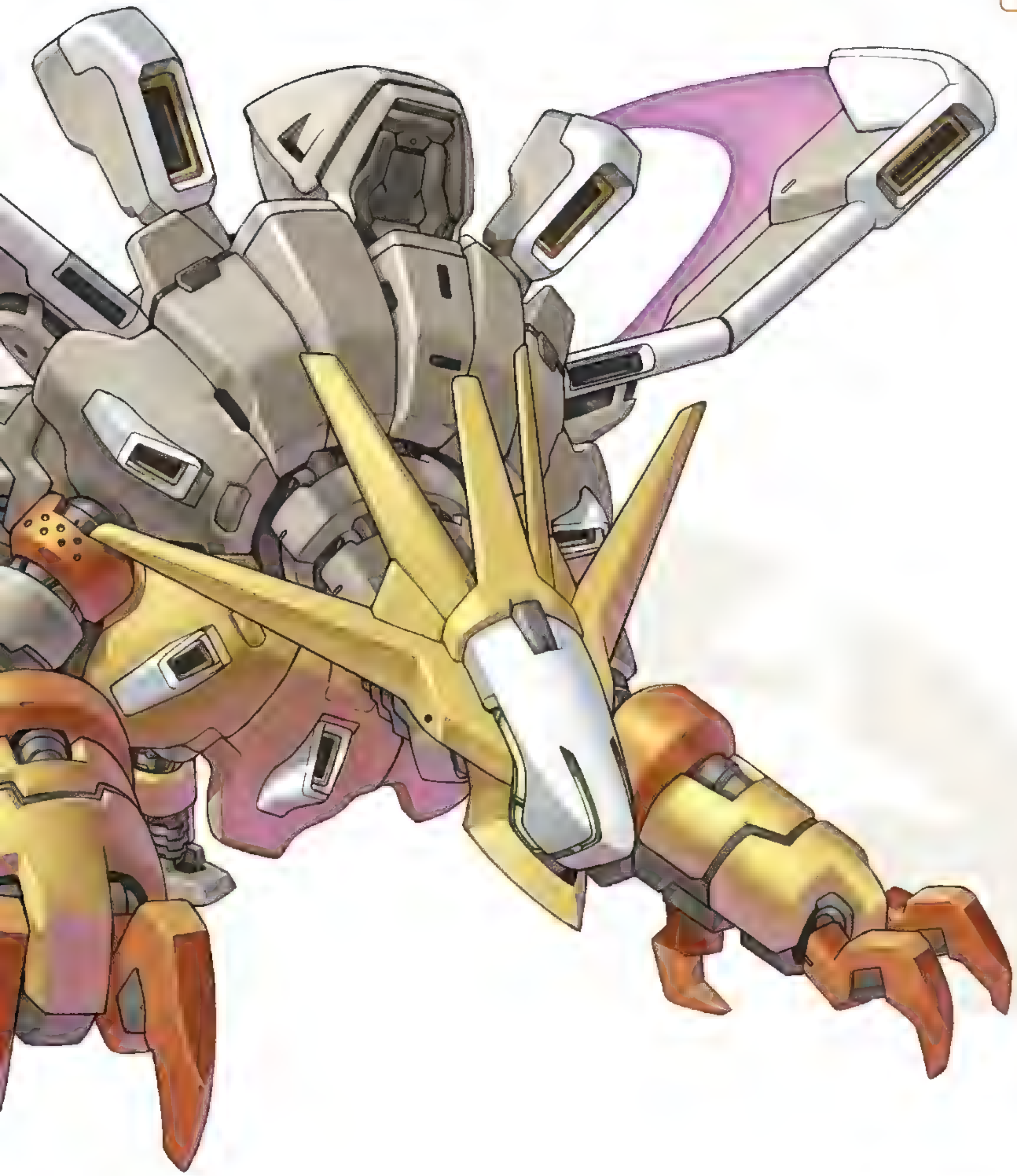
# Zairita

Robot　Zairita

## ザイリタ　5.5m

正式名は「ZAIRITA AZI02(ザイリタ アジゼロツー)」。ハイブリッドであるネロの愛機。
シェパルドに存在するロボとはまったく異なる技術で造られたロボであり、光子エネルギーで稼動するAZIシリーズの2番機にあたる。飛行、ホバリングが可能で、空中からの強襲を得意とする。また、特殊フィールドを纏っての突進、プテロセイバーという特殊なエネルギー弾など強力な武器をも操り、高い戦闘力を見せる。

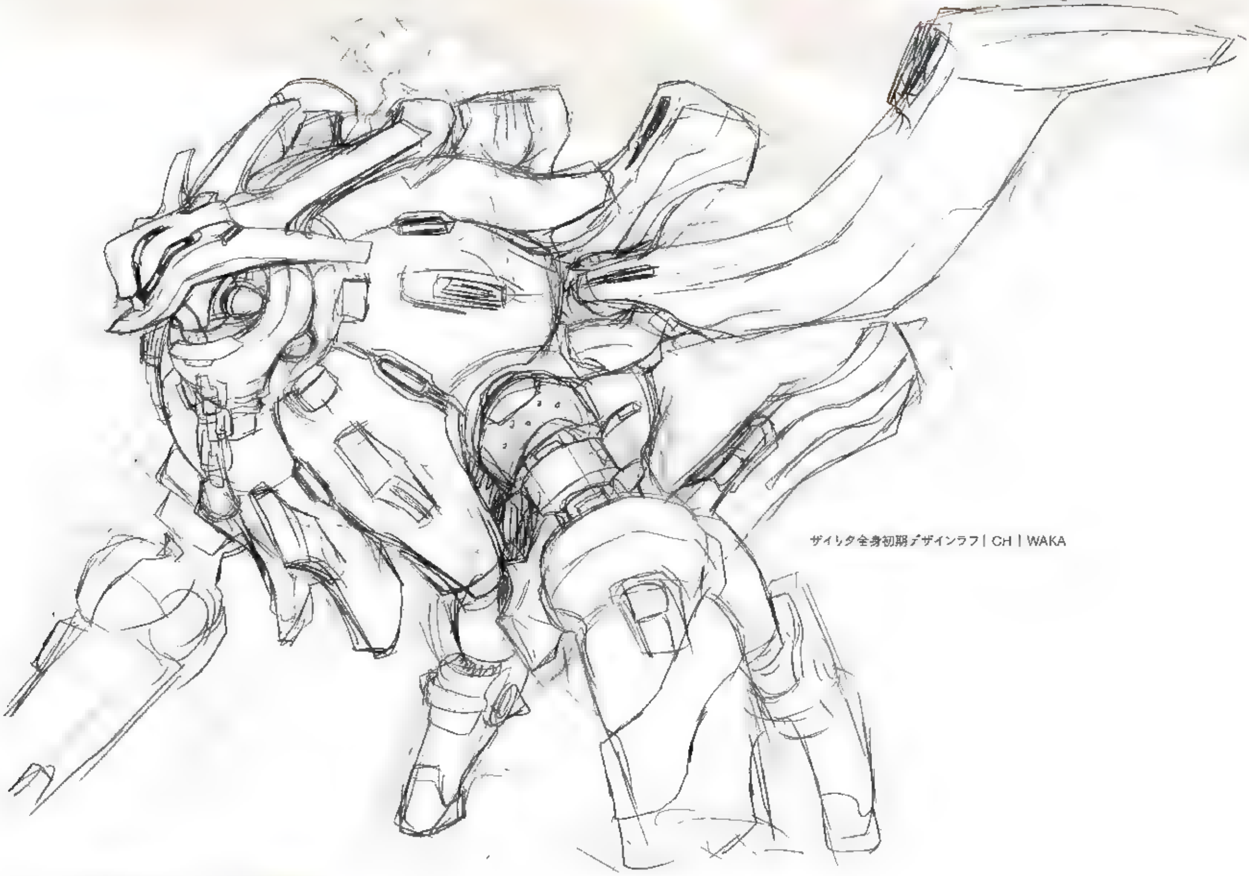
ザイリタ全身 | Pl Yoshitaka Taniguchi



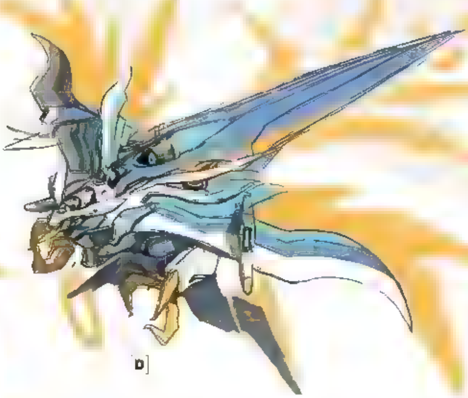
# Zairita

ザイリタ全身デザイン原案　CH｜WAKA

決定稿よりもボリュームがあり、大型に描かれている初期デザイン。長く伸びた蛇腹状の尾が特徴的。下図の案には前足に爪がないパターンも見られる。



ザイリタ全身初期デザインラフ｜CH｜WAKA



A ダハーカのような姿で描かれた初期デザイン

B 飛行機のような姿の初期デザイン案

C 鳥のような鉤爪のあるＢの派生案

D 鉤爪が小さいＢの派生案

CH　WAKA

鳥のようなフォルムでスピード感のあるザイノタの初期デザイン。鳥らしい脚部のデザイン案が多く描かれている。

ブランク全身 PI Nobuteru Yuki

# Blanck

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

ブランク全身　PIWAKA

ハッハーッ！
消し飛んじゃえよ虫けら!!

Blanck

## ブランク

ハイブリッド(イヌヒトがベース)

ポーチュギーズウォータードッグ

男　170cm

外見上は16歳　佐々木望

イヌヒトともネコヒトとも明らかに違う容姿をもつ謎の少年。バイオンに従う2体のハイブリッドの一人。バイオンの命令に従いながらも、自由気ままに行動する。わがままで非常に好戦的であり、ネロ以上に自分たち以外の存在を見下している。熱閃(プラズマ火炎)を操る能力の他、高い自己再生能力を持つ。乗機はスルワラ。

立ち絵グラフィックデザイン　Mamesuke

A

B

ネロと同様、当初イヌヒトの姿で登場することが考えられていた。Bはその時点で描かれたもの。

C

D

A　ブランク全身初期デザイン

B　イヌヒトの姿で描かれた初期デザイン

C　初期顔グラフィックデザイン

D　ブランク全身初期デザインラフ

CH　WAKA, Yukie Kaneyama

ネロと同じく、戦闘時のコスチューム変化として描かれた、背面に天使の輪ようなパーツがある初期デザイン。レッドがトランス・アップした時と同様に、この形態は服がナノメタルによって再構成され変化する設定

E
E｜戦闘時のコスチューム変化を考えた初期デザイン案

F｜イヌヒト時の全身ラフ

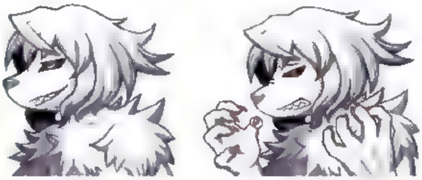
G｜イヌヒト時の表情イメージラフ

H｜イヌヒト時の顔グラフィック初期デザイン

｜CH｜WAKA, Yukie Kaneyama

F

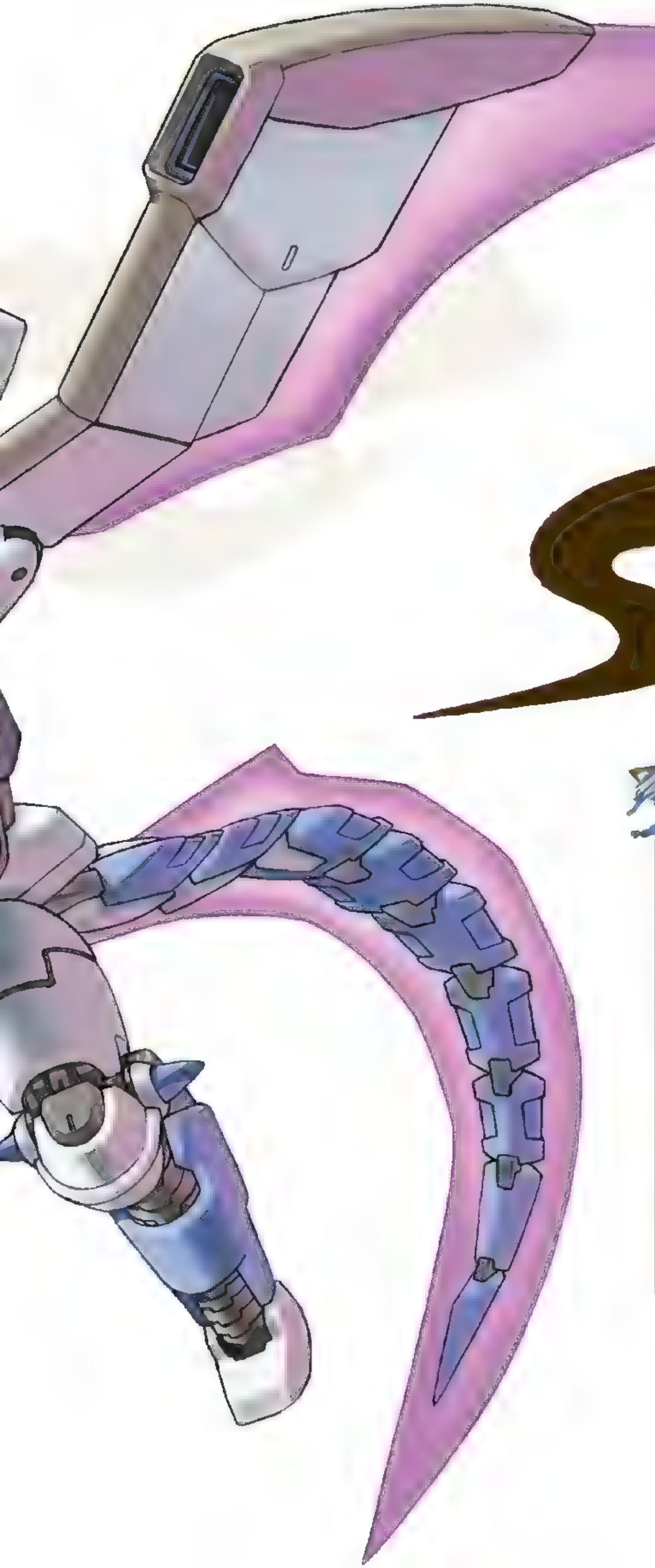
G



H

見下しているイヌヒトと同じの姿になった自分の姿に不快感を露わにしているブランク。ネロと同じく初期デザインでは白目部分が黒く描かれ、決定稿のものよりも凶悪な印象を受ける。

スルワラ全身 | PI　Yosh taka Taniguchi

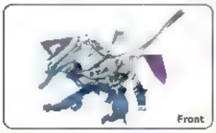


# Srvara

Robot Srvara

## スルワラ 5.5m

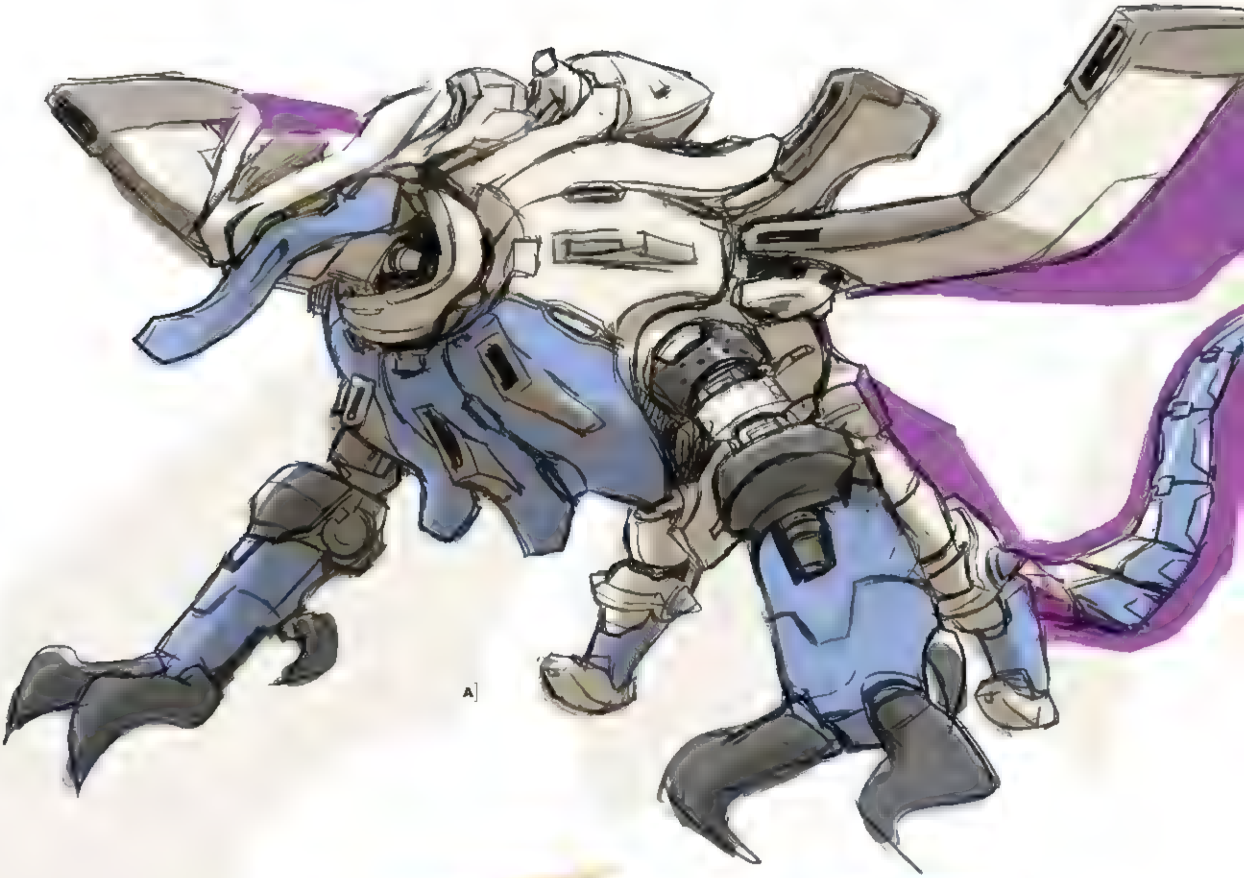
正式名は「SRVARA AZI01（スルワラ アジゼロワン）」。ハイブリッドであるブランクの愛機で、AZIシリーズの1番機にあたる。
シェパルドに存在するロボとはまったく異なる技術で造られたロボであり、熱（核）エネルギーで稼動する。機体性能もザイリタと酷似しており、飛行やホバリングが可能で、空中からの強襲を得意とする。特殊フィールドを纏っての突進やプテロセイバーという特殊なエネルギー弾など強力な武器を操り、高い戦闘力を見せる。


Front

Rear

Rush

Ptero Saber

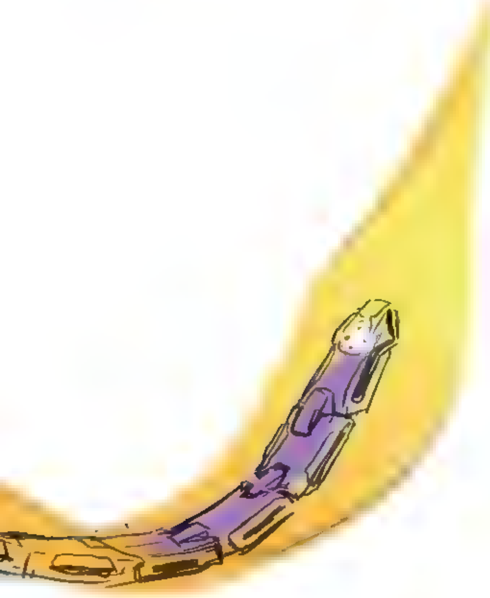


A

B

スルワラの初期デザインでは昆虫を模した形状で描かれたものが多くみられるが、決定稿では肉食獣を感じさせるようなフォルムでデザインされ、力強さと俊敏さを強調したものになった。

C



A｜スルワラ全身のデザイン原案

B｜2足歩行型の形状で描かれた初期デザイン

C｜Bの派生デザイン案

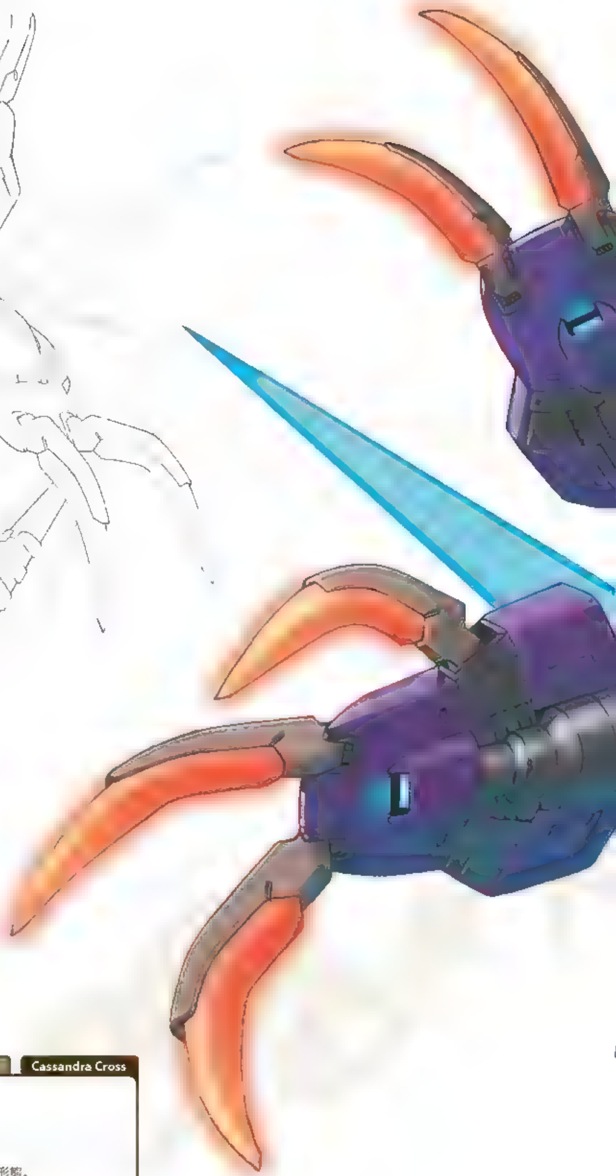
CH｜WAKA

D｜ダハーカとのサイズ比較資料

D

上図はダハーカとスルワラの対比図。どちらもAZIシリーズの機体ではあるが、サイズの大きな違いからも、この2体が異なるコンセプトで造られた機体であることが分かる。

カサンドラクロス全身線画　PI，Yoshitaka Taniguchi

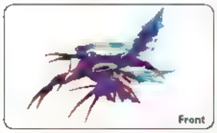


Robot　Cassandra Cross

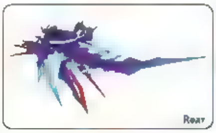
## カサンドラクロス

全高 6.6m(直立時)

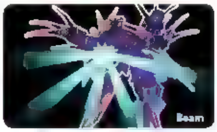
スルワラ、ザイリタを構成するナノメタルにネロ、ブランクが命令し、2体のロボを融合させた形態。
2体分のジェネレ　タをエネルギーロスなく活用できるため、パワ　効率は元のロボの2倍以上の性能を出せる。腹部の拡散ビ　ム砲や多数のミサイルを装備しており、破格の攻撃力を有している。機体のコントロ　ルはネロとブランクが同時に行う。



Front



Rear

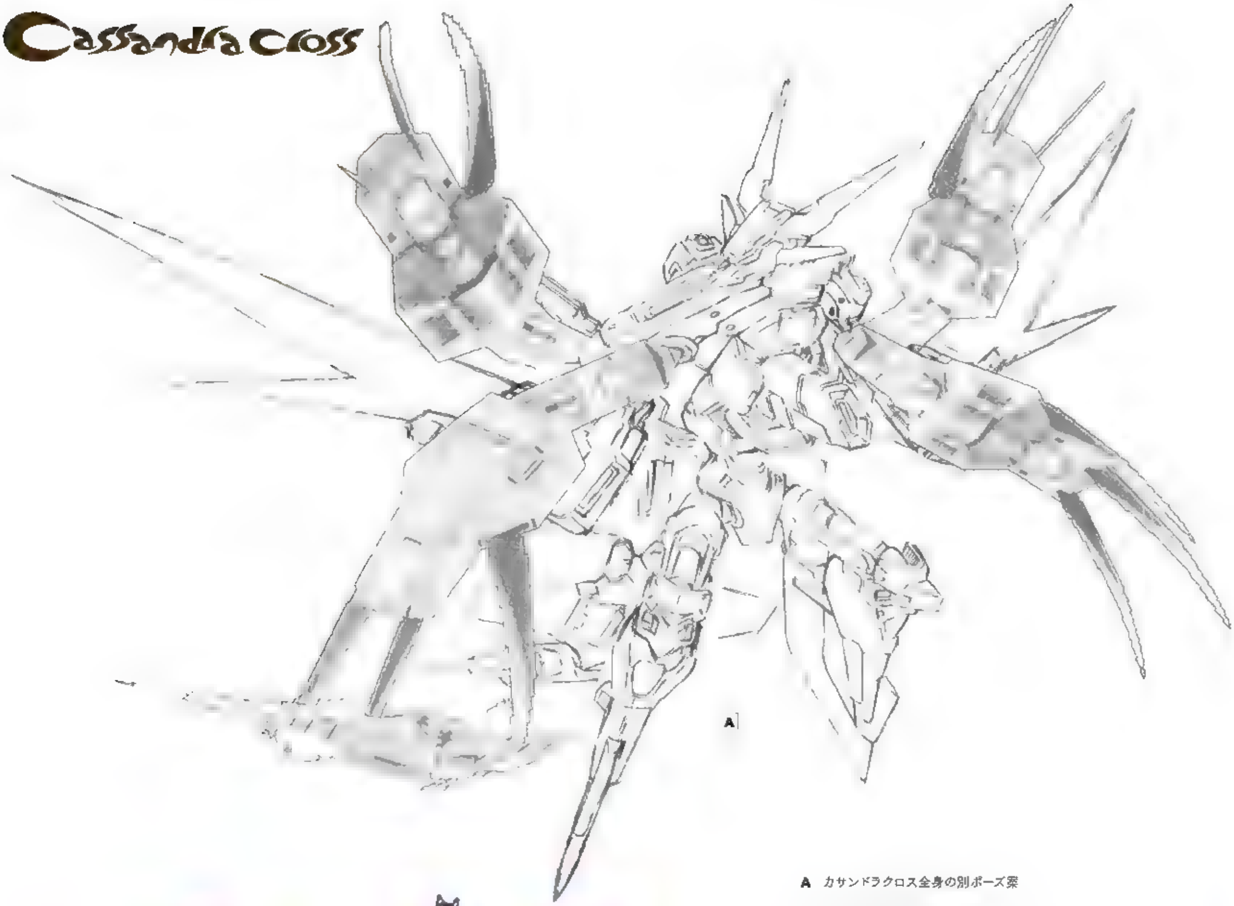


Beam

# Cassandra cross

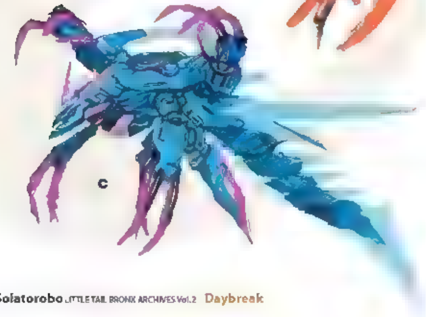
カサンドラクロス全身 | Pl　Yoshitaka Taniguchi

# Cassandra Cross



A

B



C

A　カサンドラクロス全身の別ポーズ案

| ! Yoshıtaka Tanıgu.chı

B　カサンドラクロス全身デザイン原案

C ,別カラーバリエーション案

| CH | WAKA

昆虫、またはドラゴンのようなフォルムが検討された初期デザイン案。
この時点のデザインには融合前の機体であるザイリタとスルワラのデザイン要素
があまり感じられないが、決定稿では２体のエッセンスが随所に散りばめられ
たデザインとなった。

D

38 ページのデザインよりも前に全身のフォルムの方向性が検討された初期デザイン案。ネロとブランクのカラーリングが青系のため、カサンドラクロスのボディカラーも青系のカラーリングで描かれたものが多い。

**D** 放射状に広がった形状で描かれた初期デザイン案

**E** 翼の部分を大きく四肢は小さく調整した案

**F** 各部位のバランスを調整中のラフ案

**G** Fの派生デザインラフ案

**H** 翼部分の別形状デザイン案

CH | WAKA

F

E

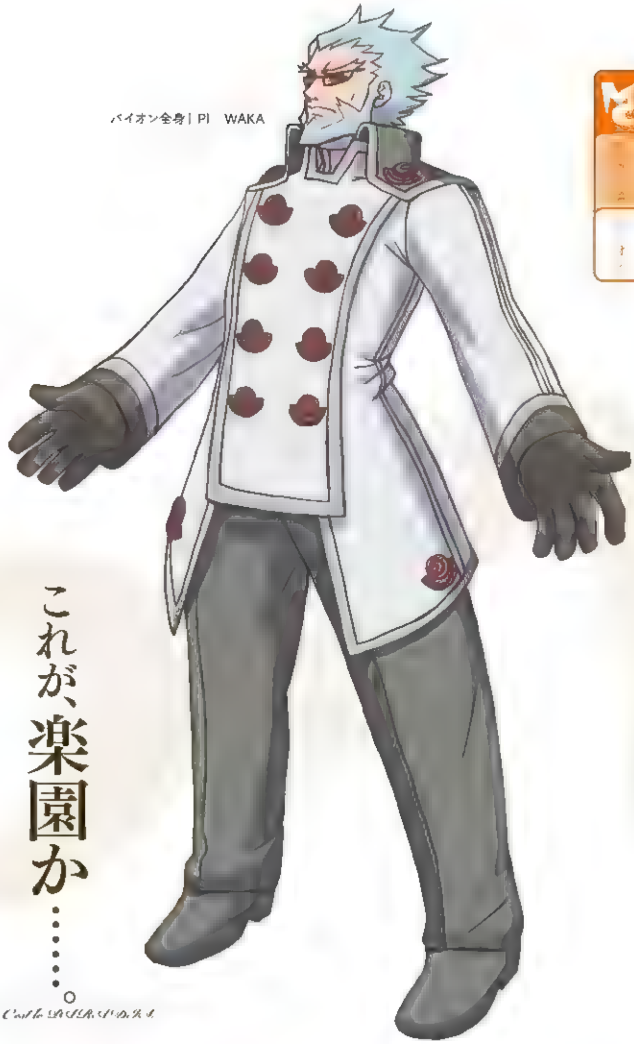
G

H

バイオン全身　PI | Nobuteru Yuki

# Baion

バイオン全身 | Pl WAKA



Baion

# バイオン

ハイブリッド(完全な人間タイプ) 男

220cm 3000歳以上 坪井 智浩

「タルタロス」の復活を目論むハイブリッドの長。紳士然とした知的な人物で口調は穏やか。会話に哲学書、戯曲などからの引用を多用する。破壊や殺人などを好んでいる訳ではないが、それが目的に必要であるならば、まるで息を吸うかのように躊躇無く行う。「オーダー」を受け、その目的達成のため「タルタロス」を復活させようと目論む。

これが、楽園か……。

立ち絵グラフィックデザイン | I Mamesuke

顔グラフィックデザイン | I Yukie Kaneyama

普通 / 説明しよう / 通常(記憶)

微笑 / 恍惚 / 恍惚(記憶)

ベリウス搭乗時 普通 / ベリウス搭乗時 / 恍惚 / ベリウス搭乗時 / 攻撃

ベリウス搭乗時 説明しよう / ベリウス搭乗時 / 微笑 / ベリウス搭乗時 / 安らか

# Baion

初期段階からデザインの方向性がはっきりしていたバイオンのデザイン。深紅の飾りボタンは返り血をイメージさせる。発掘当初はＣのようなボディスーツを着た状態であったが、その後、ナノメタルによってコスチュームを形成し纏っている。

**A**　バイオン全身デザイン原案

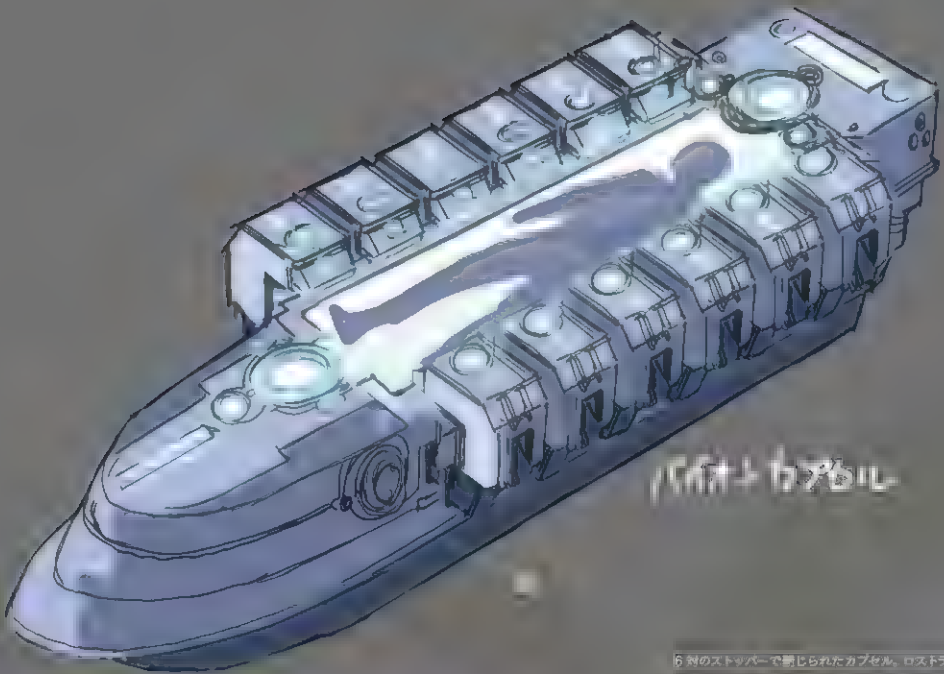
**B**　バイオン全身初期デザイン

**C**　ベリウス搭乗時の全身初期デザイン

**D**　Ｃの三面図資料

CH　WAKA, Yukie Kaneyama

下図はデモ用に作成されたデータ。ネロ、ブランクのようにボディスーツに身を包み、体にはトランス状態のレッドと同じく、幾何学的な紋様が浮かび上がっている。また、バイオンはオリジナル・ハイブリッドのため、イヌヒトやネコヒトの姿になる事はない。




E

6対のストッパーで閉じられたカプセル。ロストテクノロジーで造られたものとして描かれている。中には、Jのように石から全裸で目覚めるという豪快なデザイン案もあったが、バイオンの設定に似つかわしくなかったため、カプセル案が採用となった。

E | バイオンが保管されていたカプセルのデザイン

F | カプセルが発掘されるシーンのイメージラフ

G | バイオンの安置フロアのイメージラフ

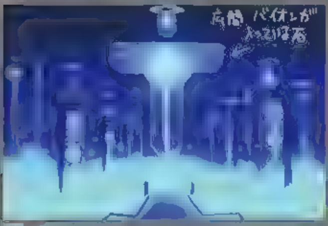
H | Gの派生案

I | 神殿のような雰囲気のフロアイメージラフ

J | 遺跡のような構造物から出現するイメージラフ

CH | inumaru

F



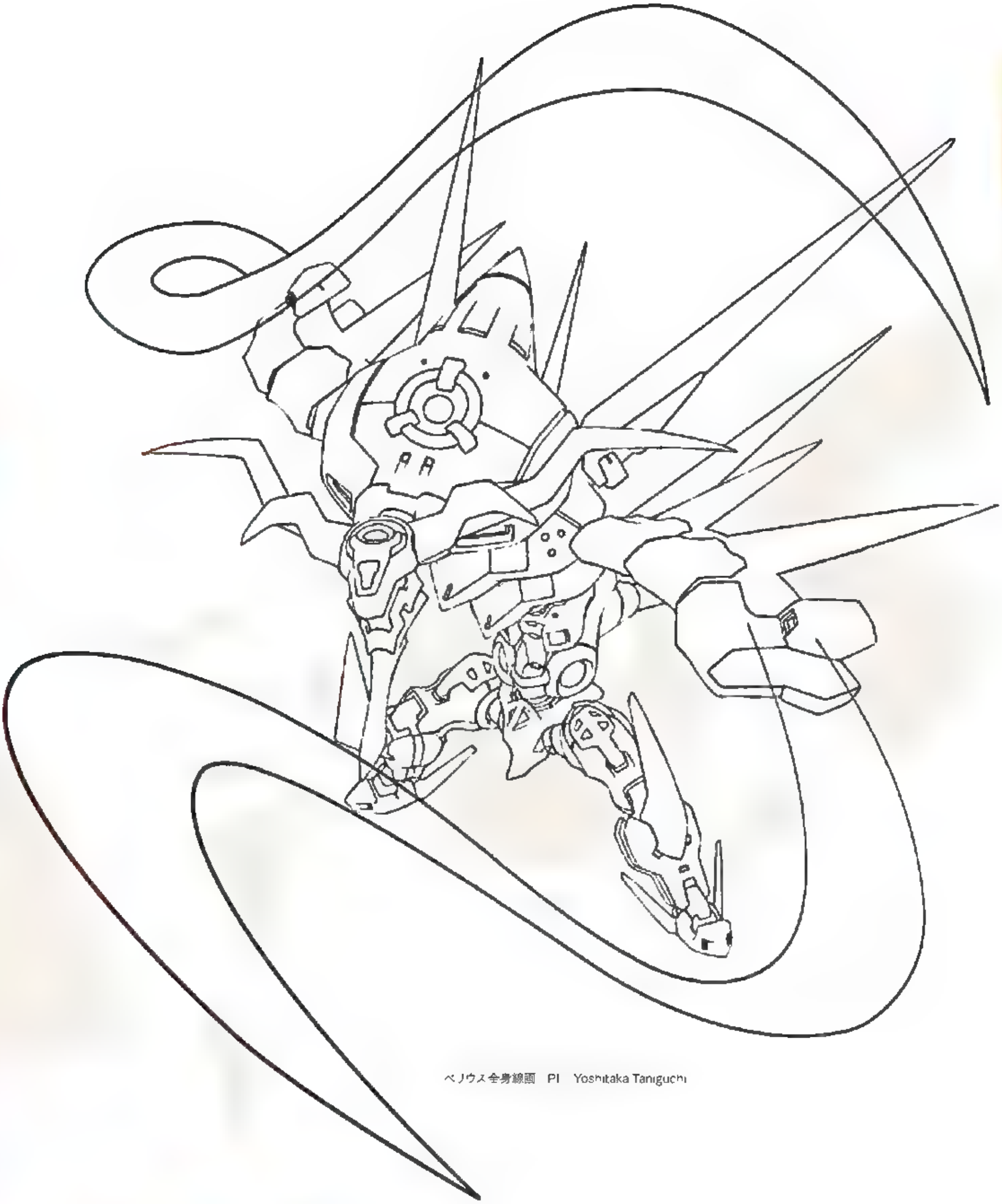
G

H

I

J

ベリウス全身 | PI　Yoshitaka Taniguchi



ベリウス全身線画　PI　Yoshitaka Taniguchi

# Bérius

# Bérius

ベリウスの原案デザイン。黒いボディと真っ赤な鞭のような腕部は決定稿と大きな変更点はない。前方に突き出た上半身と、顎から伸びた長い高温の刃が、搭乗者を攻撃から守るように独特なフォルムを形成している。

ベリウス全身 | CH | WAKA

Robot Bérius

## ベリウス

5.9m

正式名称は「BERIUS P-2(ベリウス ピーツー)」。パイオンの乗機。
機体のあらゆる箇所に鋼鉄をも焼き切る高温の刃が付いており、この刃を鞭のように自在に操る攻撃を得意とした非常に攻撃的なロボ。この攻撃方法の他にも高温の炎弾、吹き上がる火柱などの炎を用いた攻撃を多用する。タルタロス内でレッドのダハーカ Mk2 と激しい闘いを繰り広げた。

Front

Rear

Whip

Meteorite

ベリウスの初期デザイン設定 |

Yurlungur

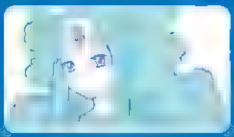
Yurlungur

# 人類は、私をこう呼んでいました、虹の神ユルルングルと。

*Yurlungur…*

## ユルルングル

…に提案した。



顔グラフィックデザイン｜Yukie Kaneyama

立ち絵グラフィックデザイン｜Mamesuke

ユルルングル設定 | CH | Inumaru

ユルルングル全身デザインバリエーション | CH | Inumaru

ココナ全身 PI Mamesuke

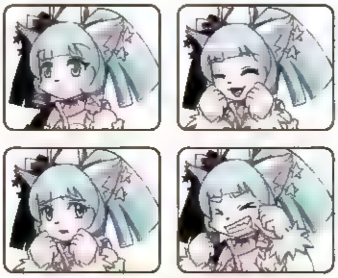
# Cocona

Cocona

## ココナ

ネコヒト 女 15歳

現在シェパルドでもっとも人気の高い、超天空アイドル。その人気は彼女の新曲が出れば必ずランキング1位に輝くほどで、老若男女広い層で人気を獲得し、今後のさらなる活躍が期待されている。母親はすでに他界しており、形見の懐中時計を肌身離さず持っている。



ココナデザイン原案 CH Hideki Kumamoto

顔グラフィックデザイン
I Yukie Kaneyama

CD ブックレット用イラスト PI WAKA, Hideki Kumamoto

# Manager

Manager

## マネージャー

イヌヒト 男

アイドルのココナのマネージャー。頭が固く、神経質な性格でココナの言うことには逆らえない。自由奔放なココナにいつも振り回されている。

顔グラフィックデザイン
I I Yukie Kaneyama

# Abricot

Abricot

## アプリコ

イヌヒト　女

クイズ勝負に命懸けの謎のイヌヒトの女の子。口調は冷たく、クイズには絶対の自信を持っており、ファラオのクイズ大会によく出場している。

のろまな大男全身 | WAKA

アプリコ全身 | WAKA

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

# Homme empoté

Homme empoté

## のろまな大男

イヌヒト　男

きらめき公園にたたずむイヌヒトの男性。口下手だが、心は広く、穏やか。頭にいつも鳥がとまっている。

# Animatrice

Animatrice

## 司会（倉庫整理大会審査員兼任）

ネコヒト　女

本職は芸能事務所に所属しているタレント。倉庫整理大会の審査員やクイズ大会の司会も務める盛り上げ上手な女性。耳にひっかけている小さな帽子がチャームポイント。

司会装飾設定 | Mamesuke

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

司会全身 | WAKA

司会初期デザイン案 | Mamesuke

# Cheminot

Cheminot

## 鉄道管理官

ネコヒト　男

ファラオの鉄道の運行管理を任されている管理官。仕事熱心な人物で「出発進行～！」の合図は誰にも譲れない決めゼリフだと考えている。

A

# Homme âgé Femme âgée

Homme âgé / Femme âgée

## ファラオの老夫婦

イヌヒト

ファラオに住む老夫婦。レッドに救出される。

D

E

C

# Mère Garçon

Mère / Garçon

## ファラオの親子

イヌヒト

ファラオでレコード屋を営む母親とよく迷子になる息子。

B

# Vil marchand

Vil marchand

## 悪徳商人

イヌヒト　男

陰であらゆるものを取引している悪徳商人。

F

# Sentinelle

Sentinelle

## 国境警備兵

イヌヒト　男

国境近辺を常にパトロールしている。
スタードッグスカフェのアッツアツの焼きたてパイが大好物。

G

H

I

# Diamundo

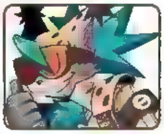
Diamundo

## ダムド

種族 イヌヒト　性別 男

ちょっと頑固だがとても腕のいい機械技術工で、アスモデウスの修理をはじめ、フライトレース用の機体づくりも行っている。ちなみにクレープの師匠でもある。

J



K

L

# Croissant

Croissant

## カッセ

種族 ネコヒト　性別 男

フライトレース「エアロボGP」において有名なライダー。愛機はストームブリンガー（本誌p90参照）。グランプリグレードのチャンピオンの史上最低年齢記録を塗り替えたのち、2年連続でチャンピオンの座にあり続ける若き荒武者。荒々しくも鋭いマニューバから、ヒトは彼のことを「嵐を駆る男」と呼ぶ。

M

N

O

P

# Vanille

Vanille

## バニーユ

種族 イヌヒト　性別 女

ダブレン群島のとある島で一人暮らしをしているアンニュイな美人。強がっているが、内面はもろく、ロマンチストな一面も。エアデールに住む商人、ダートの元恋人だったが……。

# Julie

Julie

## ジュレ

種族 イヌヒト　性別 女

スタードッグスカフェに勤めているオシャレな店員のお姉さん。ちなみに妹が1人いる。

Q

R

S

A

B

# Quentin

Quentin

## キッシュ

種族 ネコヒト　性別 男

船の上の闘技場、デュエルシップのオーナーで裏表が激しい性格の持ち主。選手をスカウトしてきては、金儲けに利用している。レッドに闘士としての素質を見出し懐を温めている。長いひげが自慢。

C

# Arbitre

Arbitre

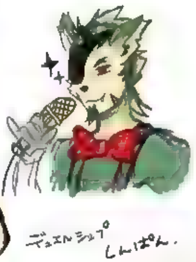
## レフェリー

種族 ネコヒト　性別 男

派手な毛色と眼帯が印象的なネコヒトの男性。デュエルシップで行われる数々の試合のジャッジを行うレフェリーを務めている。

D

E



F

# Réceptionniste

Réceptionniste

## デュエルシップ受付嬢

種族 ネコヒト　性別 女

デュエルシップで受付嬢をしているネコヒトの女性。無駄口は一切せず、受付業務をこなしている。

G

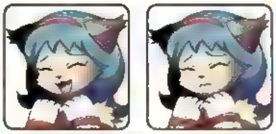
# Toffee

Toffee

## トフィー

ネコヒト　女

ミーハーで熱しやすく冷めやすいネコヒトの女の子。
彼女自身もデュエルシップの闘士であり、所有している機体はコマロボ。
試合で活躍するレッドに憧れてファンになったが、ショコラに頭が上がらないレッドの姿を見ると、あっさりファンをやめてしまった。



I

H

J

# Dompteur

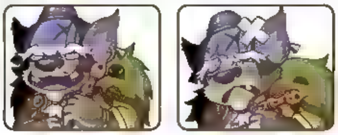
Dompteur

## 猛獣使い

ネコヒト　男

ビズラ出身の猛獣使いでデュエルシップでレッドと対戦した。笛を使ってモンスターを操り闘う。

M



L

# Chasseur

Chasseur

## ハンター

ネコヒト　男

デュエルシップのバトルに参加しているハンターたち。一攫千金を狙うルーキーからベテランまで様々なタイプのハンターがいる。ちなみにネコヒトはカムボーンを好まないが、このルーキーハンターは「かっこいいから」という理由だけで骨ホルダーのベストを着用している。

K

# Soldat Kurvaz

Soldat Kurvaz

## クーバース女性兵

ネコヒト　女

デュエルシップで戦うことができるクーバース兵の女性兵士。その実力はなかなかのもので、女だからと甘く見ていると痛い目にあう。

N

A,F 全身デザイン | Mamesuke　B,D,G 初期デザインラフ | WAKA, Mamesuke　C,E,H 顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

A

B

## Mme Fraisier

Fraise

### フレジェ院長

ネコヒト　女

バセットで孤児院を営む老婆。子供たちのことを愛し、レッドたちのことも気にかけてくれている。言葉を多く語らなくとも、心の内を察してくれる優しさと温もりを持つ。

C

B

## Mme Panné

Mme Panné

### パンネ院長

種族 ネコヒト　性別 女

レッドとショコラがいた孤児院の院長を務めていた老婆。
落ち着いた外見とは裏腹に、ネコヒトらしい好奇心を持ち、悪戯好き。
彼女のそばにいると、なぜか気分が穏やかになって、何でも話してしまいそうになる。

D

モトネタ

E

F

G

## Arzane

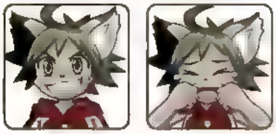
Arzane

### アラザン

ネコヒト　男

孤児院に三人いる男の子の内で最年少の男の子。通称アル。
ガキ大将タイプで行動力があり、やりたい放題なので、いつも院長先生に心配をかけている。目を離すとすぐにどこかへ行ってしまうトラブルメーカー。

H



**I,L** | 全身デザイン | | Mamesuke, Hideki Kumamoto **J,M,O** | 初期デザインラフ CH | WAKA, Mamesuke, Hideki Kumamoto
**K,N,P** | 顔グラフィックデザイン | | Yukie Kaneyama

# Charlotte

Charlotte

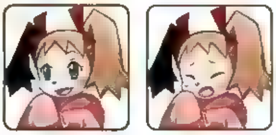
## デセール イヌヒト 女

孤児院にいる子の中の最年少で唯一の女の子。年齢が一番近いアラザンとよく一緒に遊んでいる。ちょっと大人ぶっていて、よくアラザンを注意している。

I

J

K



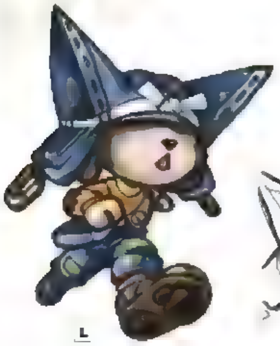
# Biscotte

Biscotte

## ビスコット 種族 イヌヒト 性別 男

孤児院にいる子の中で背が一番小さな男の子。
性格はおっとりとしてマイペースで、口数もあまり多くない。いつもかぶっている帽子はハンターへのあこがれから。

N



L

M

O

# Albert

Albert

## シュー ネコヒト 男

孤児院にいる子の中で最年長の男の子。しっかりしていて、責任感も人一倍強い。本が好きで、常に本を持ち歩いている。

P

# Collie

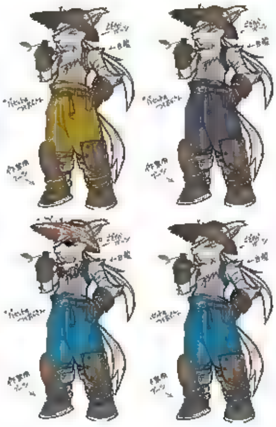
Collie

## コリー

種族 イヌヒト　性別 男

バセットに住む老人で、歳の割には筋肉質な体をしている。
朽ちた戦艦を宿とする巨大生物「戦艦ヤドカリ」を特殊なアンカーでつり上げるという戦艦つりの名人。

C



B

A

# Galvan

Galvan

## カルバドス

種族 ネコヒト　性別 男

元軍人のネコヒト。自分自身の記憶を一部失っており、「大切な忘れてきたものを取ってきてほしい」と依頼人としてレッドの前に登場するが…。

E

D

# Calvan

Calvan

## カルバン

種族 ネコヒト　性別 男

軍人カルバドスの息子。夢の中で「バセットに行け」という声を聞いたような気がしたことがきっかけで、バセットを訪れた。そこで起きた不思議な体験を通じ、父の事を知った彼は自分の子に父が残した名をつけた。

F

G

H

# Ozir

Ozir

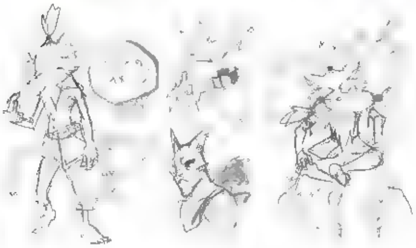
## オジジ

種族 ネコヒト 性別 男

マウ一番のものしりじいさん。まじめに修行する者にはやさしいが、修行しないものは冷たい。「習うよりなれろじゃ！」の精神でマウを訪れる人々に修行を勧めている。

J

I



# Chuck

Chuck

## ピューレ

種族 ネコヒト 性別 男

空中浮遊の修行をしているマウの修行者。フラッペのライバルで互いに張り合っている。

K

L

# Steven

Steven

## フラッペ

種族 ネコヒト 性別 男

岩を動かそうと修行をしているマウの修行者。ピューレのライバルで常にピューレを出し抜くことを考えている。

M

N

# Moine

Moine

## 修行者

種族 ネコヒト 性別 男

修行熱心なネコヒトの修行者。朝から晩まで修業に励んでいる。

O

P

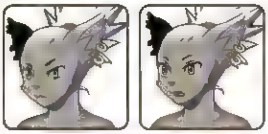
# Raisin Sec

Raisin Sec

## レザン・セック

ネコヒト　男

マウの修行者でシフォンの恋人。裕福な育ちのシフォンとの立場の違いを感じ、自ら身を引こうとしていたが、レッドやエルとの出会いをきっかけに、自分の本当の気持ちに正直になることを決心した。近々シフォンの親に挨拶に行くことになり、やや緊張している。



C

A

B

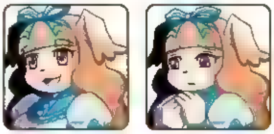
# Cerise Confite

Cerise Confite

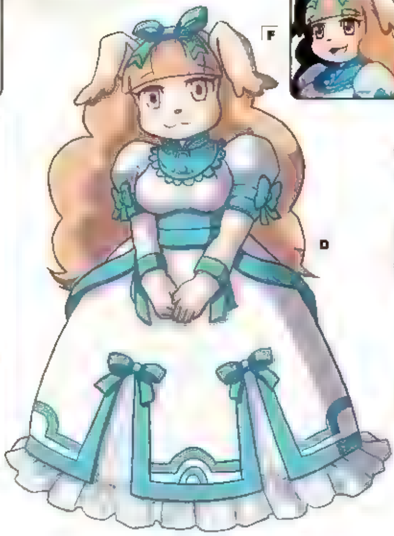
## シフォン・ルセット

イヌヒト　女

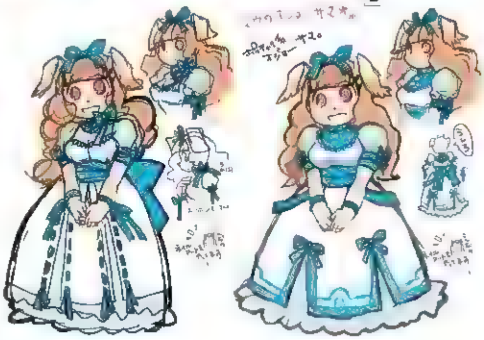
ファラオ出身の名家のお嬢様。見おとなしそうに見えるが、恋人のレザンをマウまで追いかけてくるほどの、なかなかの根性の持ち主。料理が得意だが、食べるのも大得意でかなりの大食いという意外な一面を持っている。



F



D



E

G

# Baum Kuba

Baum Kuba

## バウム・クーヘン

イヌヒト　男

シフォンのことを第一に考える長身イケメンの執事。一見物腰柔らかだが目的を達成するためならば、手段を選ばない面も持ち合わせる。

H

# Kouglof

Kouglof

## ククロフ

イヌヒト　男

シーリハムで空魚の養殖業を主に行い、生計をたてている漁師。頻発する密漁被害に頭を悩ませていた折、レッドと出会う。レッドの仕事っぷりに惚れ込んでおり、弟子にしたいと考えている。

K

I

J

ククロフ表情イメージ | I Inumaru

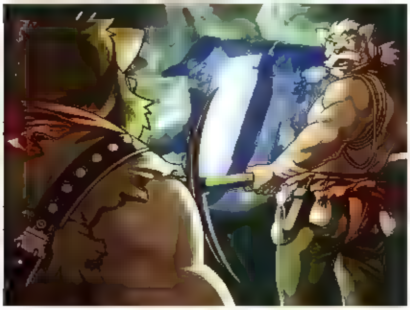
# Mineur

Mineur

## バイオンを発掘した鉱員

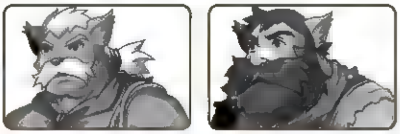
種族 イヌヒト　性別 男

イヌヒトの兄弟で白髪の男が兄。普段から仲が良く、何気ない雑談を楽しみながら仕事に励んでいた。ある時、謎の浮島の調査隊の一員として駆り出され、カプセルで保管されていたハイブリッドであるバイオンを発見してしまう。

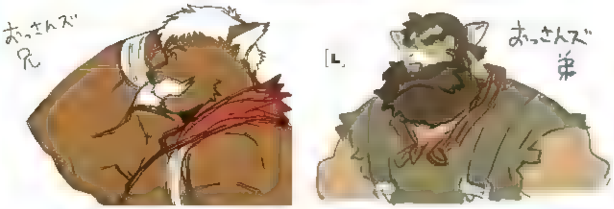


バイオン発掘シーン | I | Inumaru, Yuko Matsuno

M



L



# Les Goélands

## Crunch

Crunch

### カモメ団 団長クランチ

種族 イヌヒト 性別 男

密漁専門の空賊「カモメ団」の団長。シーリハムに出没する根性はあるが、赤字には弱い。「によほほ、○○だニ」と、妙な口癖がある。

A

B

## Goéland

Goéland

### カモメ団 手下

種族 イヌヒト 性別 男

密漁や、シーリハムの養殖用のいけすを狙って犯行に及んでいる。使用機体はBLEPAS-H(ブレパスハンマー)。

C

D

# Les Pêches

## Palmier

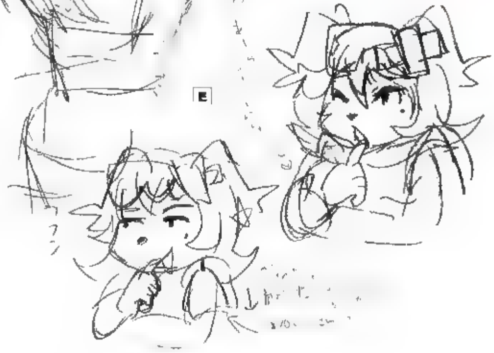
Palmier

### 桃色ピーチ団 団長パルミエ

種族 イヌヒト 性別 女

桃色ピーチ団の団長。団員全員が女性の空賊。男嫌いで派手なことが好き。愉快犯の傾向がある。ピンクの制服に桃のマークがキュート。

F



E

## Pêche

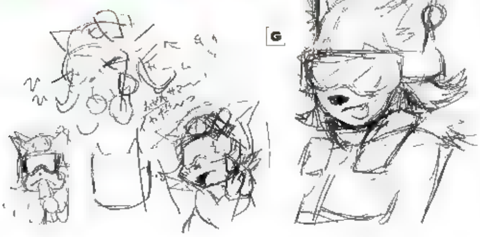
Pêche

### 桃色ピーチ団 手下

種族 イヌヒト 性別 女

団長パルミエの事を「姉さま」と呼んで慕っている桃色ピーチ団の手下たち。総じて男嫌いだが、恋に対して夢見る乙女達でもある。

H



G

# Les Battants

# Les Hurleurs

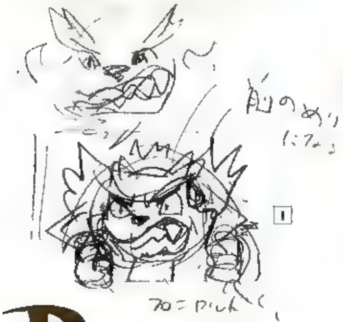
## Flognarde

Flognarde

### バリバリ団 団長 フロニャルド

イヌヒト 男

積み荷強奪専門の悪質な空賊。破壊活動も躊躇ない。気合いで立ち向かい危機を乗り越えようとするタフな団長。頭に血がのぼると、無差別攻撃を行う。



I

J

## Navara

Navara

### ガオン団 団長 ナヴァラ

イヌヒト 男

ガオン団の団長。見た目はチンピラだが、一人称は「ボク」。犯行の前に予告状を出すなど、独自の美学をもっている。ちなみにアイドル ココナの大ファン。

N

L

## Battant

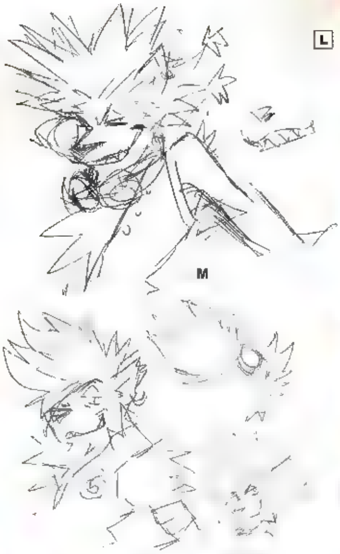
Battant

### バリバリ団 手下

ネコヒト 男

一見頼りなさそうだが、戦艦やロボを操り、団長フロニャルドをサポートするしっかりもの。

K



M

O

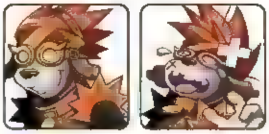
## Hurleur

Hurleur

### ガオン団 手下

イヌヒト 男

ガオン団全員がココナの大ファン。



P

TAIL CONCERTO

「テイルコンチェルト」は、1998年に株式会社バンダイ（現バンダイナムコゲームス）から発売された3Dアクションゲーム。5万人のイヌヒトと2千人のネコヒトが暮らすプレーリー王国で、主人公のワッフルを中心として描かれた物語である。「リトルテイルブロンクス」という複数の物語をひとつの世界観に内包させる構想により、「テイルコンチェルト」の舞台である「プレーリー王国」も、シェパルド共和国の近隣国のひとつとして登場している。

ワッフルをはじめとした「テイルコンチェルト」のキャラクターたちは、シェパルド共和国の北東に位置する「プレーリー王国」の住人。アリシアたち「黒猫団」は観光目的で、ワッフルとパンタ君は「黒猫団」出没の通報を受けて、テリア姫とシアンはお忍びでシェパルドを訪れることとなる。彼らは各地でトラブルを起こしたことがきっかけでレッドたちと出会った。

# Waffle Ryebread

Waffle Ryebread

## ワッフル・ライブレッド

種族 イヌヒト　性別 男

プレーリー王国の住人。少し頼りないところもあるが、いざという時には大活躍する警察官。黒猫団出没の通報を受けてシェパルドにやってきた。黒猫団の団長アリシアとは幼馴染で、いつも彼女に振り回されている。

顔グラフィックデザイン ｜｜ Yukie Kaneyama

ワッフル全身｜ WAKA

ワッフル全身 PI ｜ Nobuteru Yuki

パンタ君全身 PI | Nobuteru Yuk

パンタ君全身 | WAKA

# Panta

Panta

## パンタ君

イヌヒト 男

プレーリー王国の警察官でワッフルの良き相棒。本部からの情報を伝える通信を担当している。

顔グラフィックデザイン | Yuk e Kaneyama

# Alicia Pris Alamode

アリシア全身 WAKA

アリシア全身 | PI Nobuteru Yuk

Alicia Pris Alamode

## アリシア・プリス・アラモード

ネコヒト 女

黒猫団の団長で、プリスー姉妹の長女。男勝りで行動力はあるものの、すぐ熱くなってしまう性格。今回のシェパルド訪問の目的は観光だったが、各地でトラブルや騒動を巻き起こしてしまう。自分の気持ちを素直に表現できないが、実はワッフルのことが好き。

顔グラフィックデザイン | Yuk e Kaneyama

# Stair Pris Alamode

Stair Pris Alamode

## ステア・プリス・アラモード

種族 ネコヒト 性別 女

黒猫団のメンバーで、プリス三姉妹のしっかり者の次女。冷静でおとなしい性格。いつも姉と妹の世話に追われている。

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

ステア全身 | WAKA

ステア全身 | PI | Nobuteru Yuki

フレア全身 | PI | Nobuteru Yuki

Flare Pris Alamode

## フレア・プリス・アラモード

種族 ネコヒト 性別 女

黒猫団のメンバーで、プリス三姉妹の甘えん坊の末っ子。いつも姉にくっついてまわっている。ちなみにお菓子が大好き。

フレア全身 | WAKA

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

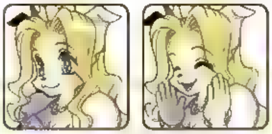
# Flare Pris Alamode

Princesse Theria

# テリア姫

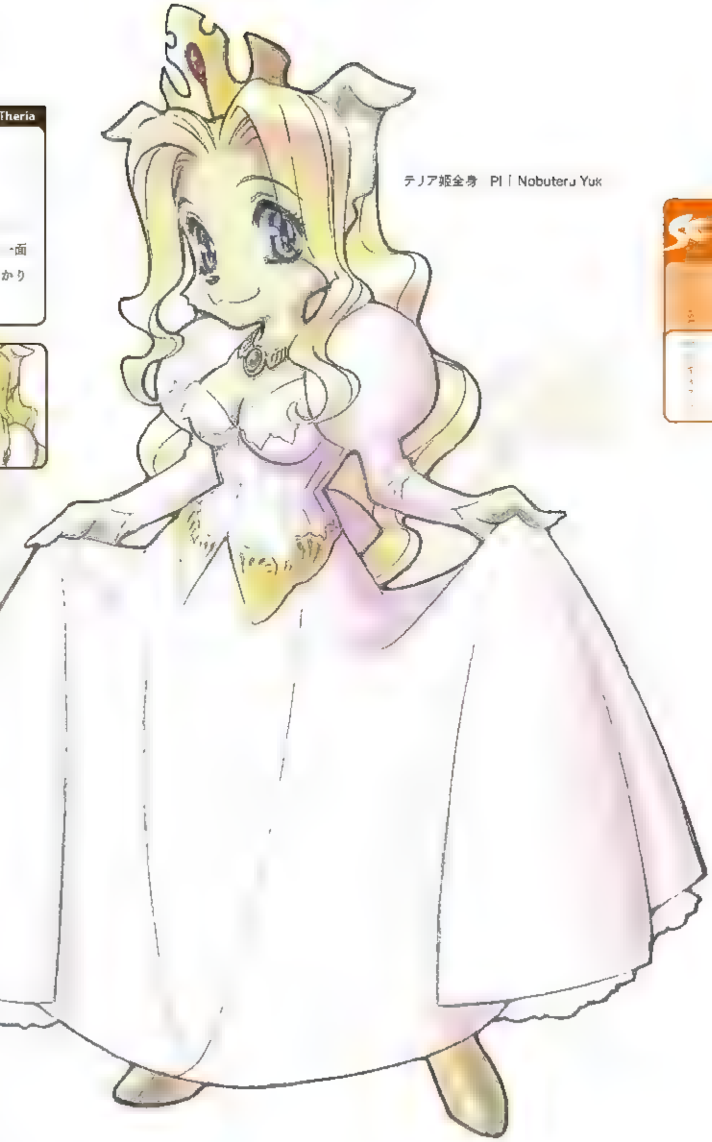
イヌヒト 女

プレーリー王国のお姫様。お忍びで遊びに来るなど、おてんばな一面も持つ。デュエルシップでレッドの戦いぶりを見て以来、すっかりレッドのファンになってしまった。



顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

# Princesse Theria



テリア姫全身 PI | Nobuteru Yuki

コネコの初期アクションイメージ | WAKA

コネコ全身 PI | Nobuteru Yuki

# Chaton

Chaton

# コネコ

ネコヒト ?

各地で騒動を巻き起こす、いたずら大好きな黒猫団のメンバーたち。今回は写真家ピアッリの写真を盗み、バラバラにして隠してしまった。

コネコ全身 | P WAKA

顔グラフィックデザイン | Yukie Kaneyama

シアン全身 | PI　Nobuteru Yuki

シアン全身カラーバリエーション案　CH　WAKA

シアン全身初期デザイン　CH　WAKA

# Cyan Garland

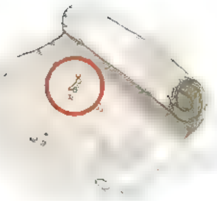
Cyan Garland

## シアン・ガーラント

イヌヒト　男

プレーリー王国の騎士団長。テリア姫の護衛として一緒にシェパルドへやってきた。デュエルシップでレッドの戦いぶりを見て以来、レッドをプレーリー王国の騎士団にスカウトしようと躍起になっている。

顔グラフィックデザイン
| I　Yukie Kaneyama



シェパルド共和国のはるか東方にあるニポン国。この国で、まもるくんは消防団員、おとうさんはレスキューレンジャーとして日夜防災活動を行なっている。シェパルド共和国でも防災活動を実施しながら、各地の災害に立ち向かっており、防災活動を通じてレッドたちと出会うこととなった。

まもるくんとお父さんは、福岡県の「消防・防災・安全」のイメージキャラクター。サイバーコネクトツーが防災を呼びかける目的でデザインしたもので「テイルコンチェルト」と同じく「リトルテイルブロンクス」構想のひとつとしてシェパルド、プレーリー王国と共通の世界の中にある「ニポン国」の住人である。

サブキャスト

# Mamoru

Mamoru

## まもるくん

イヌヒト　男

ニポン国の住人。父の姿に憧れ、将来は消防士になりたいと思っている。自ら積極的に防災に取り組んでいる。「まとい」という妹がいる。

顔グラフィックデザイン
| | Yukie Kaneyama

まもるくん全身　PI | WAKA

お父さん全身 | PI | WAKA

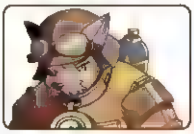
# Père

Père

## まもるくんのお父さん

イヌヒト　男

まもるくんの父親で、ニポン国のレスキューレンジャー。全国を飛び回っており、ファラオが火災に見舞われた時も救助に駆けつけた。まもるくんの憧れるかっこいいお父さん。



顔グラフィックデザイン
| | Yukie Kaneyama

# Morceau Photo

## 写真のかけらギャラリー

コネコから「写真のかけら」を取り返し写真を完成させるイベントで入手できる写真たち。キャラクターたちの見たことのないワンシーンを見ることができる美しい写真すべてを制作担当の解説付きでご紹介!!

**A** 調子はどうだい？ ||
Yuko Matsuno

すれ違う飛行艇に手を振り、あいさつをするショコラ。風を受け、広がるレッドのマントが風を感じさせる。飛空艇での日常を描いた一枚。

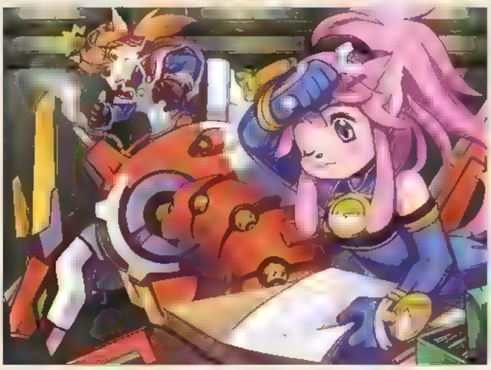
**B** いつでも準備OK? |
Yuko Matsuno

髪をアップにしてダハーカのメンテナンスに励むショコラ。その傍らで、レッドが何やらやらかしてる模様…。

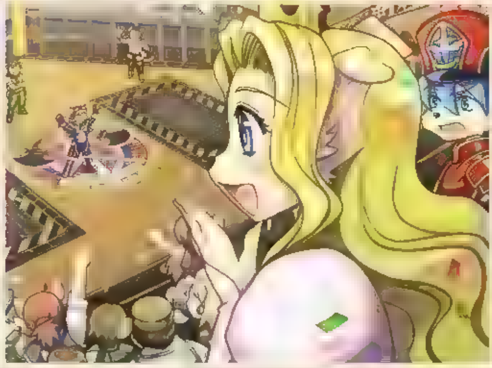
**C** デュエルトーナメント!!
Yuko Matsuno

レッドの雄姿に湧き上がるデュエルシップの観客たち。はしゃぐテノア姫を横目に焦るシアンの心境は？

A



B



C

D

Dのラフ案 | Yuko Matsuno

Dのラフ案 || Hideki Kumamoto

**D** スタードッグスカフェにて |
Yuko Matsuno

お皿に盛られたスイーツを美味しそうにほおばる三人。甘いものは別腹です！

Eのラフ案 | Yuko Matsuno

E

E クーパース３人組 | Yuko Matsuno

ゲペックのいたころのクーパース特務室。オペラにとって、仲間は特別な存在。窓から差し込む光と、ゲペックの笑顔が暖かい。

F みんなでツーリング！！ Yuko Matsuno

風に乗って駆ける四人。ショコラのはしゃぎっぷりが微笑ましい。ベルーガとエルの表情も生き生きとしている。

F

G

G 孤児院の落書き | Yuko Matsuno

孤児院での留守番を頼まれたエル。少し緊張ぎみの表情の中に 優しい笑みをうかべている。デセールはエルを描いたつもりだが 。

H

H 風のベルーガ | Yuko Matsuno

美しい夕暮の色とベルーガのマントの色が溶け込むように描かれた一枚。オハシラという運命のせいだろうか、二人の表情からはどことなく物悲しさを感じる。

# Morceau Photo 集

写真のかけらギャラリー

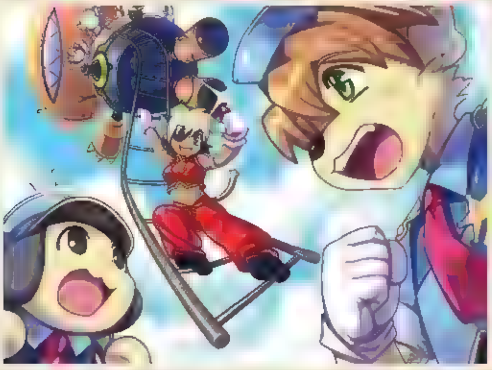
A 黒猫団のヒ・ミ・ツ!!
Yuko Matsuno

ドレス姿の3姉妹。ドレスの色とデザインにも3人の個性が出ている。着慣れない衣装にアリシアはドキドキ…。

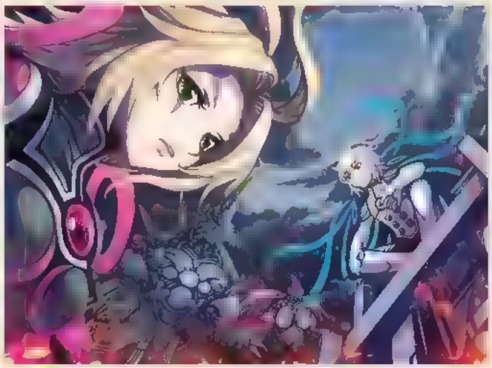
B 黒猫団大暴れ!!
Yuko Matsuno

ワッフルのいる所ならどこへでも出現する黒猫団。
一途な乙女の前に敵はなし?!

A



B



C

C 白と黒の悪魔!! Yuko Matsuno
大胆な構図で迫力と緊張感の迫る一枚。

D

D ひなたぼっこ!! Yuko Matsuno
大きな口を開けて心地良さそうに眠るレッドと、その様子を温かく見守るエル。
そんな二人を木漏れ日がやさしく包み込む。

Dのラフ案 : Yuko Matsuno

Eのラフ案 | Hideki Kumamoto

**E** 守護者の血族 | Yuko Matsuno

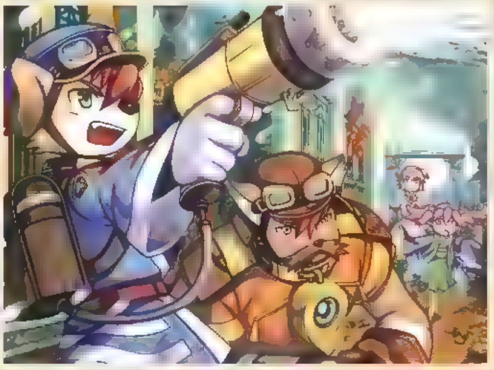
無邪気にはしゃぐ幼き頃のレッドとショコラ。
その前をすれ違うエルの表情との対比が印象に残る。

**F** クーバースの日常 | Yuko Matsuno

オペラとカルアのドジっぷりは、おすみつき？怒りで地団駄を踏むブルーノが可愛らしい。

E

F



G

**G** 被災現場 | Yuko Matsuno

火災現場に勇敢に立ち向かう親子の姿。父の意思は子に受け継がれていく。

H

**H** レースクイーン | Yuko Matsuno

セクシーなショコラとエル。
優勝者が手に入れられる、まさにとっておきの一枚！

汎用ロボ　CH　WAKA

汎用ロボ初期デザインラフ　CH　WAKA

## Robot-Ouvrier

Robot　Robot-Ouvrier

### 汎用ロボ

全高 3.2m(コンテナ含む)　腕を広げた長さ 4.4m

正式機体名は「GALD(ガルド)」。広く民間で使用されているロボで用途に合わせてカスタムして使用される。この機体は元来作業用なので戦闘を想定していないが、腕部をブレードタイプやクロータイプに換装することで戦闘にも対応できる。

## MECHA-SUZETTE 7

Robot　MECHA-SUZETTE 7

### クレープカスタム7号

全高 3.2m(コンテナ含む)　腕を広げた長さ 6.4m

一般に普及している作業用ロボをエアデールの機械技術工のクレープが改造を施した機体。これはその7番目の試作機にあたる。

## MECHA-SUZETTE SP

Robot　MECHA-SUZETTE SP

### クレープカスタムSP

3.2m(コンテナ含む)　6.8m

レッドに大敗したクレープカスタム7号をクレープがさらに強化改造を加えた機体。7号から攻撃性能が向上し、アタッチメントも爪からブレードに変更している。

デュランダル全身　CH　WAKA

# Durandal

Robot　Durandel

## デュランダル

全高 2.6m　腕を広げた長さ 4.4m

レッドの戦いぶりに心を踊らせたシアンが、その辺に置かれていた観客の機体を勝手に借りたうえ、名前をつけた機体。本来は一般的な作業用ロボ。バールのようなものを武器にしている。

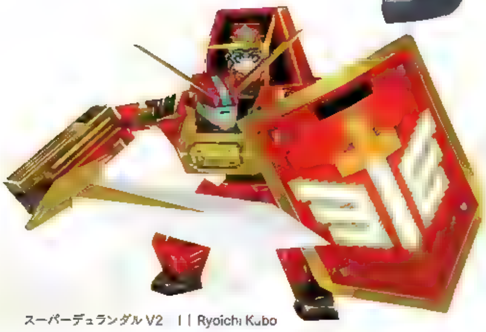
# Super Durandal V2

Robot　Super Durandel V2

## スーパーデュランダルV2

2.6m　4.4m

シアンが勝手に借りたロボを、これまた勝手に改造して作り上げた機体。剣と盾を持ち、フレームや外装の　部をゴールドで塗り直しているため、非常に豪華な見た目となっている。シアン曰く、テリア姫の御前で戦うにふさわしい格式を備えるためとのこと。



スーパーデュランダルV2　| | Ryoichi Kubo

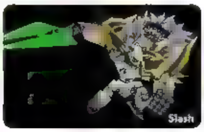
# Tigre Méphisto

Robot　Tigre Méphisto

## メフィストティーガー

3.1m　4.4m

ダベックがクーバースに所属していた時に使用していた愛機で、メフィストを改造したカスタム機。デュエルシップのバトルで久しぶりにその姿を見せた。ダベックはこの機体を駆り、クーバースのトップエースとして数々の逸話を残しており、それらを知る者にとって、この機体は恐怖と羨望の対象となっている。




メフィストティ-ガー |

メフィストティーガー初期デザインラフ | CH | Ryoichi Kubo

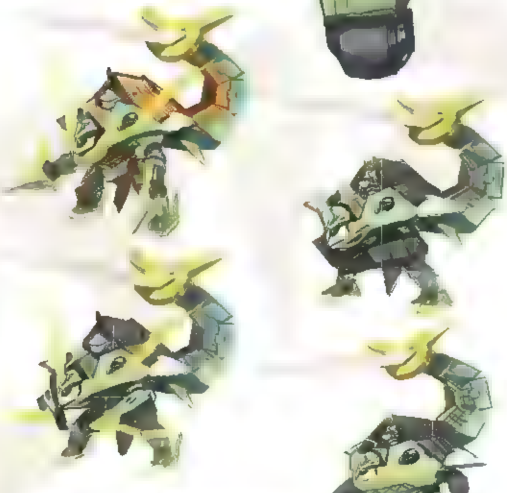
# Lévia

レヴィア全身 | CH　WAKA

Robot　Lévia

## レヴィア

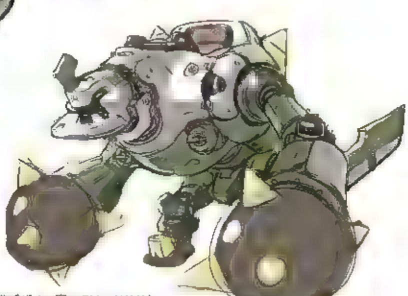
「クーバース」のハンター達が使う汎用量産機。
足のローラーで移動を行い、尾の部分の武装を換装(ブレード、銃、鉄球など)することで、多様な用途に対応することが可能で、様々な攻撃法を繰り出してくる。クーバース内で数多く配備されている機体であるためか、カラーバリエーションも多く存在する。単体では大した戦闘力はないが、集団戦闘となると、なかなか厄介な相手となる。



レヴィア全身デザインバリエーション　CH　WAKA

決定稿と大きく印象の異なった二足歩行タイプで描かれた初期デザイン。手に持つ武器を変えることで、攻撃タイプを変更する設定だった。

レヴィア初期デザイン　CH　WAKA



レヴィア別デザイン案　CH　WAKA

Robot | Yankas

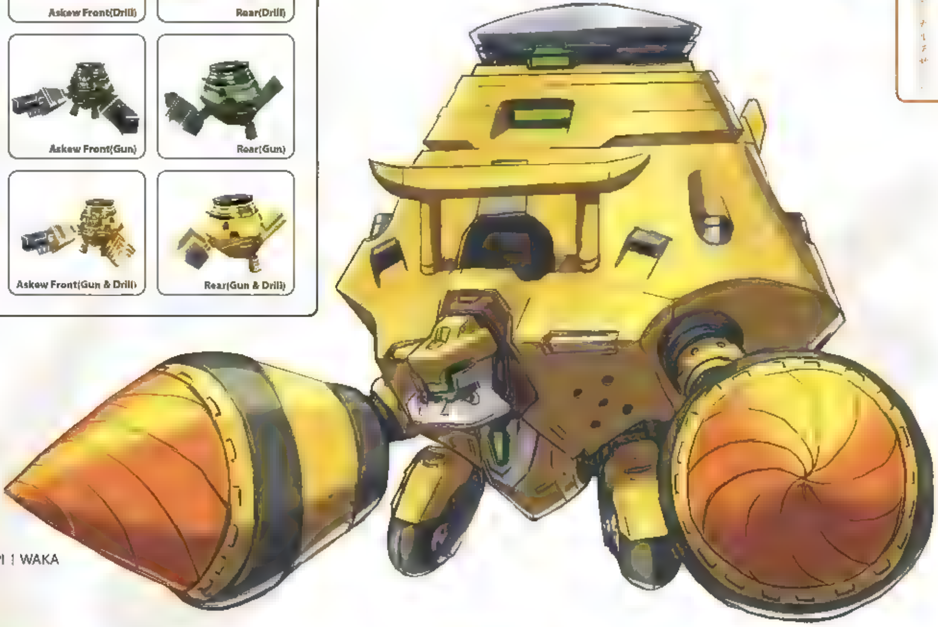
# ヤンカシュ

「クーバース」のハンター達が使う大型の汎用量産機。
重装甲の堅い守りと重量を活かした突進が強力。腕部がドリルタイプであればさらに破壊力を増す。腕部は銃タイプに換装することも可能で、遠近両方の攻撃もフォローできる。小回りと俊敏性には欠けるため純粋な汎用性の高さではレヴィアに一歩譲る。

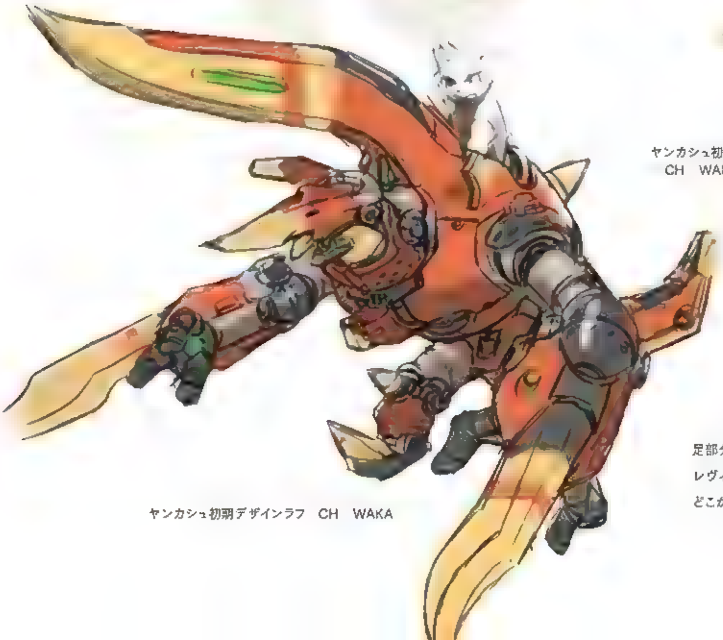
# Yankas

ヤンカシュ初期デザインラフ　CH　WAKA

爪タイプの別デザイン案　CH　WAKA



ヤンカシュ全身　PI　WAKA



ヤンカシュ初期デザインラフ　CH　WAKA

ヤンカシュ初期別デザイン案
CH　WAKA

足部分がローラーではない初期デザインのヤンカシュ。
レヴィア同様、決定稿と大きく印象が異なっており、
どこかダハーカのような形状を感じさせる。

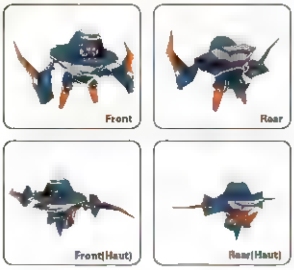
コマロボ全身 | PI | WAKA

# Robot Toupie

Robot | Robot Toupie

## コマロボ

正式機体名は「MIZUCHI(ミズチ)」。
体を可変させコマのように回転しながら襲いかかってくる。一定時間をすぎると回転が弱まり、その場に倒れてしまう。



コマロボ別デザイン案 | CH | WAKA

コマロボ初期デザイン　CH | WAKA

忍者ロボ全身　PI　WAKA

# Robot Ninja

Robot | Robot Ninja

## 忍者ロボ

正式機体名は「OROCHI(オロチ)」。
姿を消して相手の虚をつく、一撃離脱の戦法を得意とする。両腕のブレードで素早く連続攻撃を行ってくる。

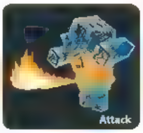
火炎放射ロボ全身 | PI | WAKA

火炎放射ロボ
初期デザインラフ
CH WAKA

# Robot Flammeur

Robot | Robot Flammeur

## 火炎放射ロボ




正式機体名は「LIND-F(リンド フレイム)」。
腹部からの火炎放射で攻撃する。ただし一度の攻撃で機体温度が上昇してしまうため、冷却が完了するまでは動けなくなる。機体のバランスが悪く運動性に乏しいため、拠点防衛等に使用されることが多い。

電気ロボ初期デザインラフ
PI | WAKA

電気ロボ全身 P WAKA

# Robot Électrique

Robot | Robot Électrique

## 電気ロボ

正式機体名は「LIND(リンド)」。
機体の周辺に強力な放電を起こして攻撃する。ただし一度の攻撃で放電用コンデンサが空になってしまうため、充電が完了するまでは無防備になってしまう。

# Petit Avion de Reconnaissance

小型偵察機全身デザインラフ | CH | WAKA

小型偵察機（子機） | CH　WAKA

Robot | Petit Avion de Reconnaissance

## 小型偵察機

正式機体名は「D-FLY（ドラゴン フライ）」。
空中に浮遊しながら、子機と呼ばれる無人の小型のメカを操って攻撃してくる。本来は偵察目的で使用される。

Rear

Floating Client

# Robot Canon

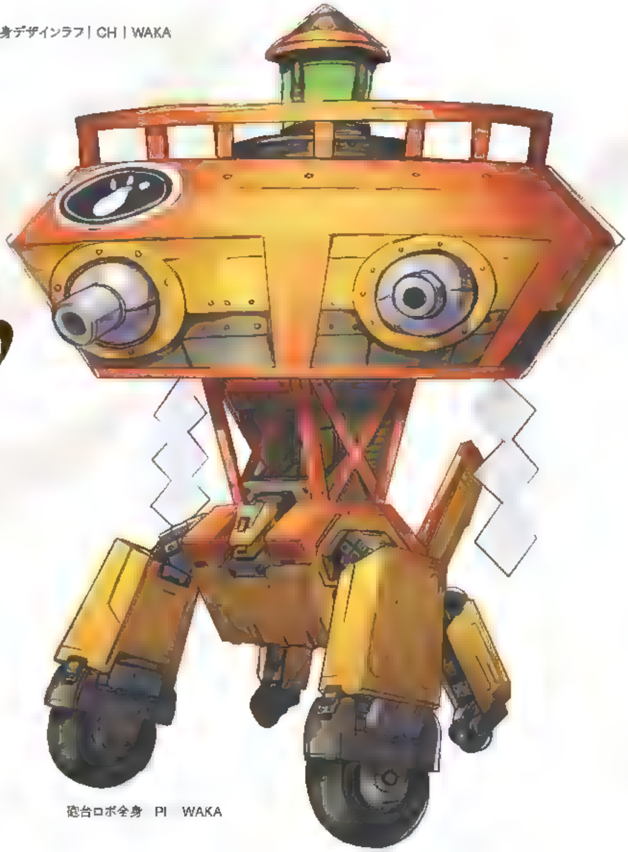
Robot | Robot Canon

## 砲台ロボ

正式機体名は「VOIVRE（ヴィヴル）」。操縦席の上にある大砲で攻撃をしてくる大型の機体。装甲が厚く防御力は非常に高いが、屋根にある機関ユニットが弱点で、これを引っこ抜かれると行動不能に陥る。中にはレーザーを照射するタイプも存在する。

Front

Rear



砲台ロボ全身　PI　WAKA

ガオン団強盗戦艦
I Ryoichi Kubo

# Les Hurleurs
# NAVIRE PIRATE

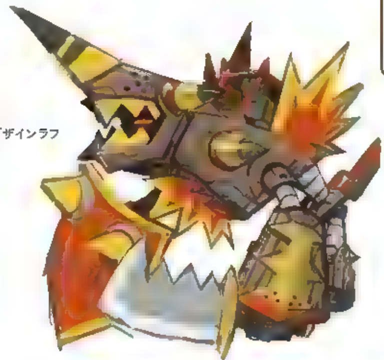
CUIRASSE | NAVIRE PIRATE

## 空賊 ガオン団 強盗戦艦

船体に取り付けられた四本の強力な腕で様々な盗品を運ぶ。倉庫を丸ごと持ち去る荒業も可能。

Front

Rear



ガオン団首領ロボデザインラフ
CH WAKA

ガオン団首領ロボ全身 | PI WAKA

# Navara Robot

Robot | Navara Robot

## 空賊 ガオン団 首領ロボ

正式機体名「NARGA(ナーガ)」というロボを空賊「ガオン団」のボスであるナヴァラ専用としてカスタムした機体。体の各所につけられた飾りからは、ナヴァラの自己顕示欲の強さがうかがえる。

Front

Rear

ガオン団ロボデザインラフ CH WAKA

ガオン団ロボ全身 | PI WAKA

# Hurleur Robot

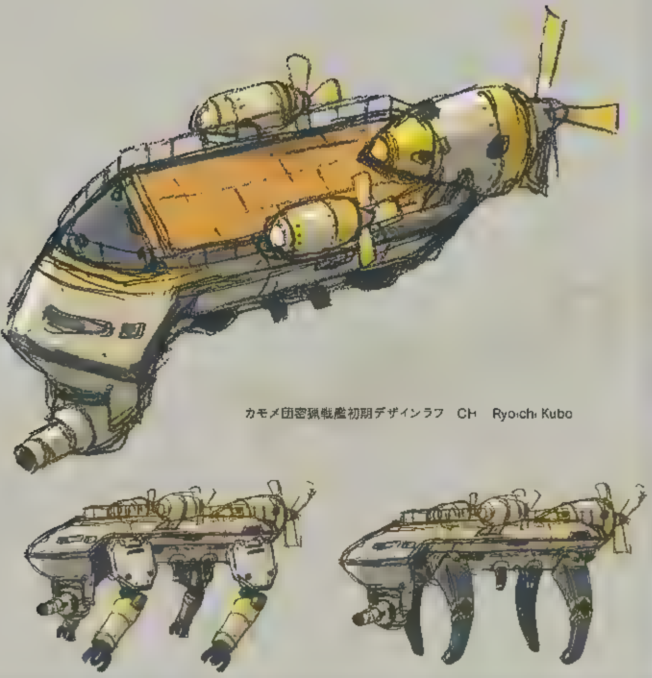
Robot | Hurleur Robot

## 空賊 ガオン団 ロボ

正式機体名は「NARGA(ナーガ)」。空賊「ガオン団」が使用する。武装は手に持った蛮刀のみ。機体を各所にある角やタテガミのような飾りで大きく見せているが、機体そのものは装甲が薄く、ロボの中でも脆弱な部類に入る。

Front

Rear



カモメ団密猟戦艦初期デザインラフ CH Ryoichi Kubo

# Les Goélands
## NAVIRE PIRATE

CUIRASSE | NAVIRE PIRATE

### 空賊 カモメ団 密漁戦艦

「カモメ団」所有の戦艦。船底に備え付けられた大型のコンテナに密漁した空魚を入れている。

## Goéland Robot

Robot | Goélands Robot

### 空賊 カモメ団 ロボ

正式機体名は「BLEPAS-H(ブレパス ハンマー)」。空賊「カモメ団」が使用しているロボ。武装は両手のハンマー。ブレパス系はパワーに優れており、重いものの輸送などに向いている。ただし動作タイプの多様性には欠けるため、戦闘ではそのパワーを活かして力任せにぶん殴る程度のことしかできない。

## NAV. BRACONNIER

NAVIRE VOLANT | NAV. BRACONNIER

### 空賊 カモメ団 密漁船

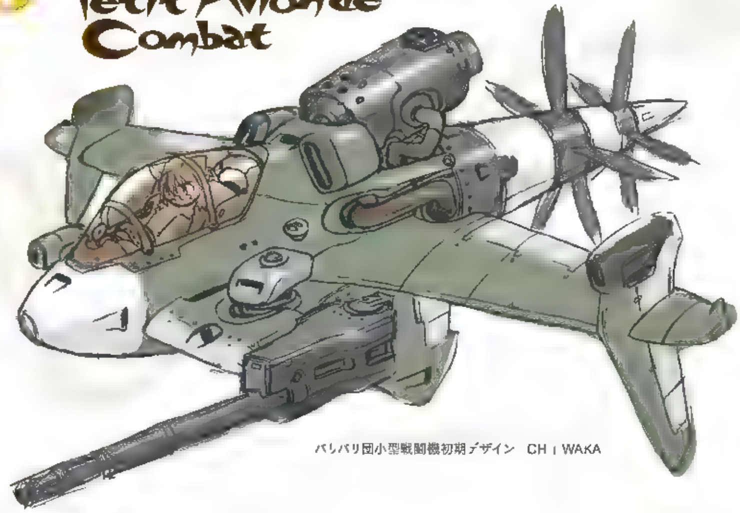
備え付けのアームを器用に操り、空魚を捕まえてしまう。機体上部のクリスタルドライブを引っこ抜かれると機関が停止してしまう。

# Les Battants
## Petit Avion de Combat

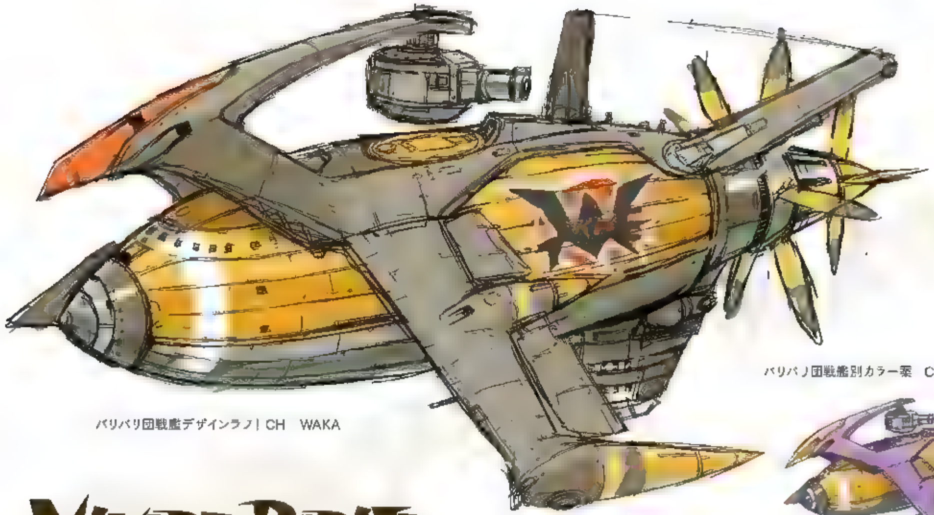
NAVIRE VOLANT | Petit Avions de Combat

### 空賊 バリバリ団 小型戦闘機

バリバリ団戦艦の艦載機。運動性を活かして機銃掃射をしてくる。



バリバリ団小型戦闘機初期デザイン CH : WAKA



バリバリ団戦艦デザインラフ｜CH　WAKA

バリバリ団戦艦別カラー案　CH　WAKA

# NAVIRE PIRATE

CUIRASSE　NAVIRE PIRATE

## 空賊 バリバリ団 戦艦

積荷を輸送中の貨物船などに高速で接近して盗みをはたらく。
空賊の中でも高速な戦艦であり、一撃離脱の強襲が得意。

Front

Rear

# Battant Robot

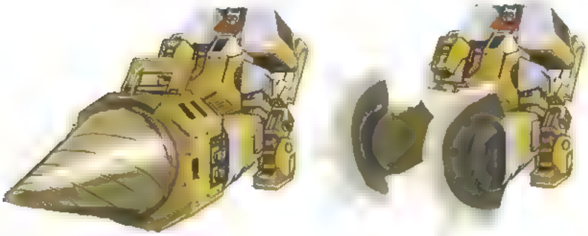
Robot　Battant Robot

## 空賊 バリバリ団 ロボ

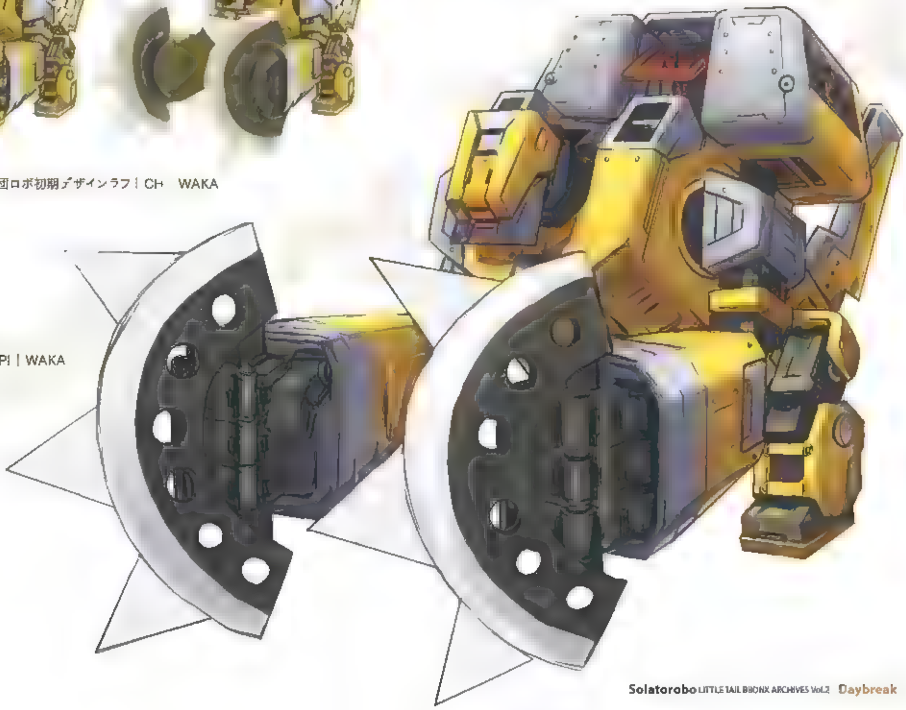
正式機体名は「BLEPAS-B(ブレパス ブレード)」。空賊「バリバリ団」が使用するロボ。武装は手に装備した特殊なブレード。ブレパス系はパワーに優れており、重いものの輸送などに向いている。ただし動作タイプの多様性には欠けており、そのパワーを使って力任せにぶん殴る程度の攻撃しかできない。

Front

Rear



バリバリ団ロボ初期デザインラフ｜CH　WAKA



バリバリ団ロボ全身　PI｜WAKA

桃色ピーチ団コマロボ全身デザインラフ　CH　WAKA

# Les Pêches

## Robot Toupie

Robot　Robot Toupie

### 空賊 桃色ピーチ団 コマロボ

「桃色ピーチ団」の使用するコマロボ。機体のピンクカラー以外にはクーパースのコマロボ(本誌p78参照)と形状の違いは見られない。また、「桃色ピーチ団」の所有する機体は、すべてピンクのカラーリングで統一されている。

Rear

Haut(Front)

Haut(Rear)

## Robot Électrique

Robot　Robot Électrique

### 空賊 桃色ピーチ団 電気ロボ

Attack

「桃色ピーチ団」の使用する電気ロボ。機体のピンクカラー以外にはクーパースの電気ロボ(本誌p79参照)と形状は同じ。ちなみに、腹部のマークは桃と剣をモチーフにした「桃色ピーチ団」のトレードマーク。

Rear

桃色ピーチ団電気ロボ全身デザインラフ　CH　WAKA

桃色ピーチ団砲台ロボ全身デザインラフ　CH　WAKA

## Robot Canon

Robot　Robot Canon

### 空賊 桃色ピーチ団 砲台ロボ

「桃色ピーチ団」の使用する砲台ロボ。クーパースの砲台ロボ(本誌p80参照)と比較すると、機体のピンクカラーの他に、装飾の一部に違いが見られる。電気ロボ同様に「桃色ピーチ団」のトレードマークがペイントされている。

Front

Rear

# Les Chats noirs

黒猫団ネコ気球全身　PI　WAKA

## Le Ballon des Chats

Robot　Le Ballon des Chats

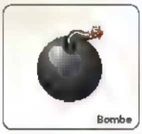
空賊 黒猫団

### ネコ気球

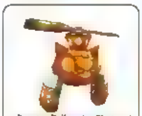
ネコの形をした気球。
アリシアたち空賊「黒猫団」が使う。上空から爆弾を投げて攻撃をする。
ネコ気球の他に、黒猫弾構成員のコネコたちが乗るプロペラのついた小型のコネコ気球がある。

Rear

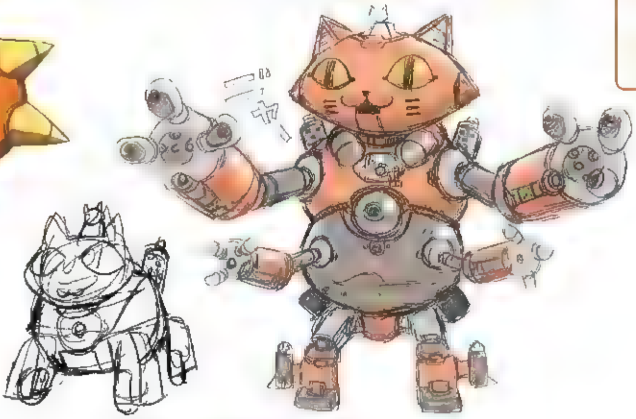
Front(Le Ballon des Chatons)



Bombe



Rear(Le Ballon des Chatons)



黒猫団ロボット初期デザイン　CH　WAKA

## Navire des Gardes Côtes

CUIRASSE　Navire des Gardes Côtes

### 国境警備船

シェパルド国境警備隊が所有する戦艦。不法入国者や周辺国とのトラブルを避けるため、国境近辺を常にパトロ　ルしている。

Front

国境警備船初期デザインラフ
CH | WAKA

国境警備船全身デザインラフ
CH | WAKA

## Transport

Transport

### 輸送船

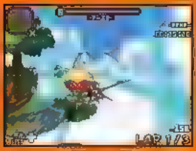
18.95m　17.84m　6m

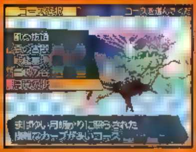
町などで荷物の運搬に使用されている一般的な小型輸送船。通常の輸送船は武装は一切備えていないため、空賊が出没するルートの移動の際には護衛を雇うことが多い。

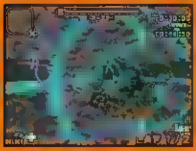
# GP Aérobot

## フライトレース
## エアロボGP(グランプリ)
## 専用飛行メカ

フライトレース「エアロボGP（本誌p119参照）」に出場する機体は、レース専用に設計された飛行用パーツを各々のベースとなるロボに[illegible]できる。
パイロットたちの飽くなきスピードへの挑戦と、技術者たちの機体の性能の追求がバリエーションの増加につながり、更に多彩なフライトレース専用機体が生まれるに至った。





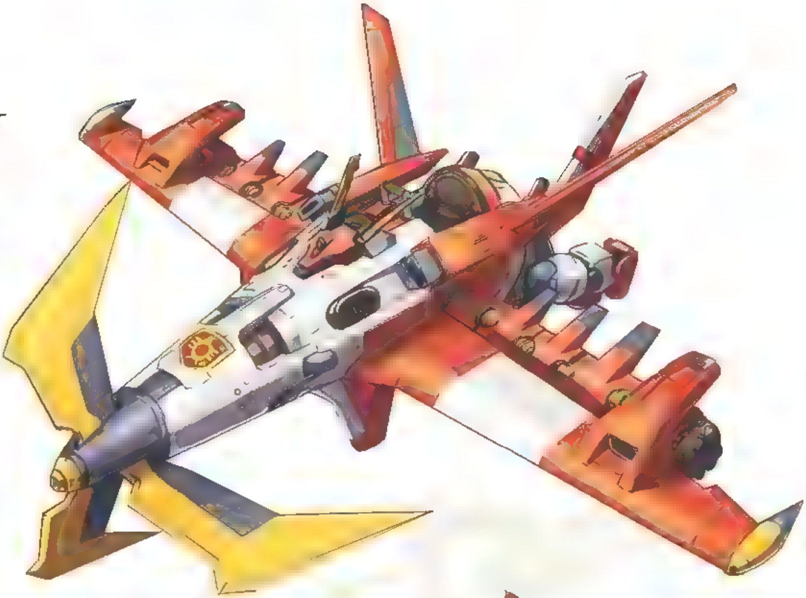
Pイメージ | PI | Yoshitaka Taniguchi

# Lame éclair

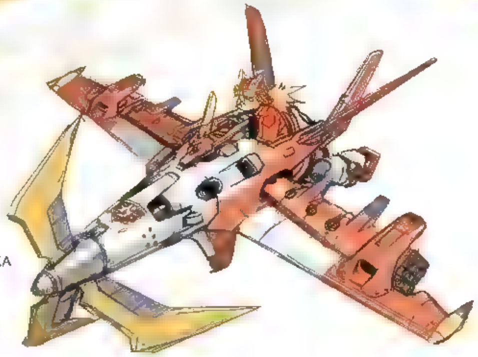
Vaisseau | Lame éclair

## ラピッドエッジ

ダムドによって設計された標準的な機体。レッドが初めて手に入れた機体でもある。初心者にも扱いやすいよう加速と旋回性能を中心にバランスよくまとまっており、上位性能を持つ機体とも充分に渡り合えるポテンシャルを秘めている。ダハーカの尻尾にあたるパーツが垂直尾翼のような格好になっているのも、デザイン上重要なポイント。



ラピッドエッジ全身　PI | WAKA



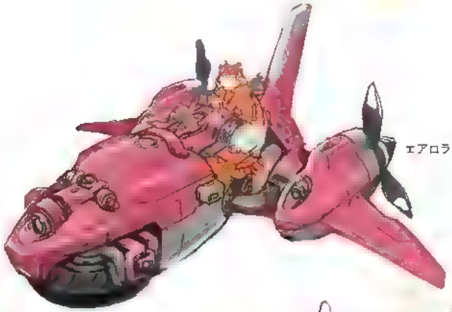
ラピッドエッジ全身初期デザインラフ　CH　WAKA

# Aérojet

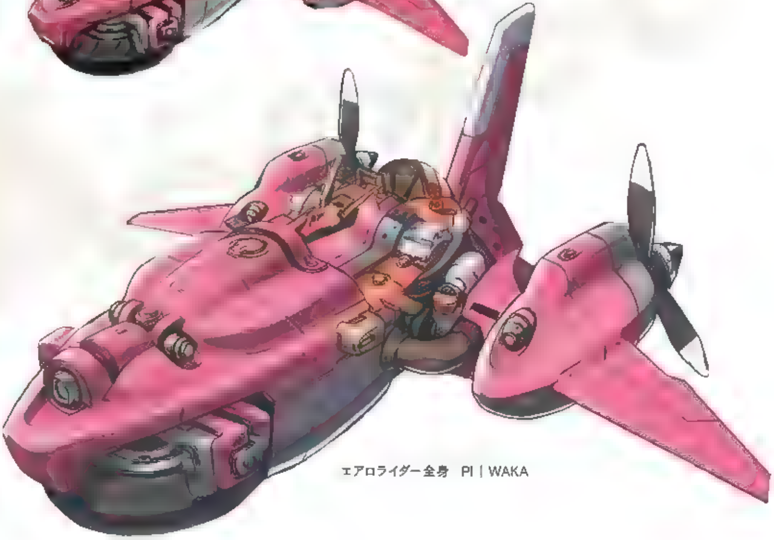
Aérojet

## エアロライダー

重量感のある無骨で頑丈なボディが男心をくすぐる。製作者のダムド曰く「男らしい機体」。その重量のため加速性能は決して良いとは言えないが、裏を返せば高速域での安定性が高いということでもある。最高速度とブースト力を中心に強化されており、トップスピードに乗ったときにみせるガンガン突き進む姿と、多少の遅れなどチャラにできる豪快なブーストが最大の魅力。世のパワフルな男たち——とりわけシェットランドの鉱山で働く男たちに人気らしい。



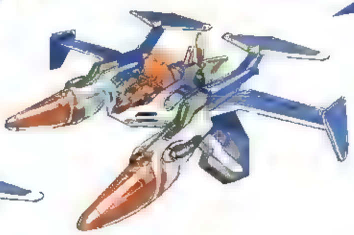
エアロライダー全身初期デザインラフ　CH　WAKA



エアロライダー全身　PI | WAKA

ツインノーズ全身　PI　WAKA

# Double-nez



ツインノーズ全身初期デザインラフ　CH　WAKA

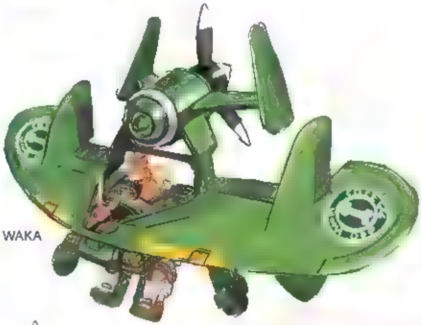
Vaisseau　Double-nez

## ツインノーズ

推進機関を備えた一対のフロート水上機のような機首がその名の由来。製作者のクレープ曰く「流星のような機体」。加速と最高速度に重点が置かれており、短時間でトップスピードに到達できる反面、細やかなアクセルワークやデリケートな機体コントロールを要求される。クレープが手掛けた他のロボと同様にブルーをベースにペイントされており、アクセントのホワイトとのコントラストが美しい。クレープ本人は機体性能を指して「流星のよう」といっているが、ブルー部分を青空にとけこませながら、ホワイト部分を真昼の星のように残して飛ぶ姿もまた「流星のよう」である。

Rear

Askew Rear



ワールウィンド全身初期デザインラフ　CH　WAKA

# Tornade

ワールウィンド全身　PI　WAKA

Vaisseau　Tornade

## ワールウィンド

スタードッグスカフェのデリバリー機体。
レーサーではない配達員が操縦することが前提のため、安定した旋回能力と機体バランスを持ち、初心者にも非常に扱いやすい。あくまで配達用なので必要以上の性能は持っていないが、その小回りを活かすことで十分に上位を狙える機体になっている。

Rear

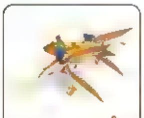
Askew Rear

# Sirocco

Vaisseau | Sirocco

## ストームブリンガー

史上最速の若きチャンピオン、カッセの愛機。
レース用に限界までチューンアップされている。爆発的な加速力とトップスピードを誇る反面、操縦は非常に難易度が高い。旋回時には両腕部に取り付けた補助翼を能動的かつ積極的に動かさねばならない。常人には乗りこなすどころか、まともに飛ばすことすら至難の業である。操縦者を選ぶ機体ではあるが、この機体を満足に乗りこなすことができればチャンピオンの座は目前のはず。シャープなデザインがかっこいいと、子どもたちに大人気。



Rear

Askew Rear

ストームブリンガー全身 PI WAKA

ストームブリンガー全身初期デザインラフ CH WAKA

ライトファフナー全身初期デザインラフ | CH | WAKA

# Fafner lumineux

Vaisseau | Fafner lumineux

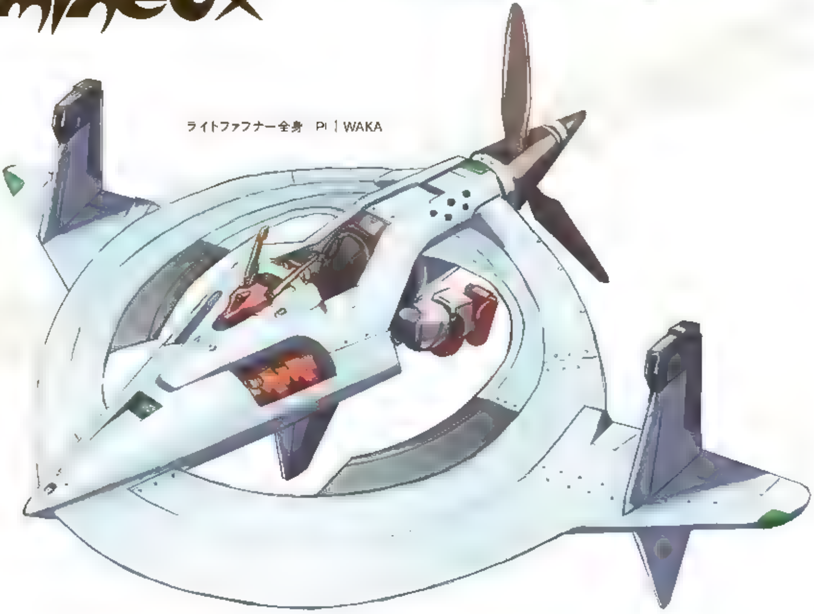
## ライトファフナー

メルヴェーユが設計した高性能機。
セプテントリオンの技術が一部に導入されており、高速飛行時における旋回性能は群を抜いている。重力を感じさせない軽やかな浮遊感は、円盤状のボディの下部に反重力場を形成して浮遊しているため。この独特の感覚は一度知ると病みつきになってしまうほど。ただし加速とブーストの性能が著しく低いため、接触などによる減速は要注意。

Rear

Askew Rear

ライトファフナー全身 PI | WAKA



ダークザハーク全身 | PI . WAKA

ダークザハーク全身初期デザインラフ CH WAKA

# Zahak noir

Vaisseau | Zahak noir

## ダークザハーク

「フツの塔」で得た知識をもとに、メルヴェーユが設計した超高性能機。その性能は現行のあらゆる機体を凌駕する。主な推進装置はすでにプロペラですらなく、完全に規格外の存在である。ライトファアナーに搭載していた反重力場発生装置をさらに改良し、偏向重力場生成装置を開発。重力そのものを推進力に利用することを可能とした。この機体でレースに参加すること自体、すでに反則かもしれない。

Rear

Askew Rear

# Papillon fatal

Vaisseau | Papillon fatal

## デスパピヨン

平均的だが、それゆえに決め手に欠ける機体。初心者には扱いやすいので、練習用としては悪くない。

Rear

Askew Rear

# Presse-purée

Vaisseau | Presse-purée

## ポテトマッシャー

最高速度とブーストはそれなりなので、ストレートでは強い。しかし旋回性能が極端に悪く、スライドターンとアクセルワークを使いこなす腕がなければ扱いは難しいだろう。

Rear

Askew Rear

# Pyroguêpe

Vaisseau | Pyroguêpe

## ファイヤビー

派手なペイントをしている割に性能面はパッとしない。旋回性能にやや比重を置いた調整をされているので、ショートコーナーが連続するコースならば活躍の可能性もある。

Rear

Askew Rear

# Croc de vipère

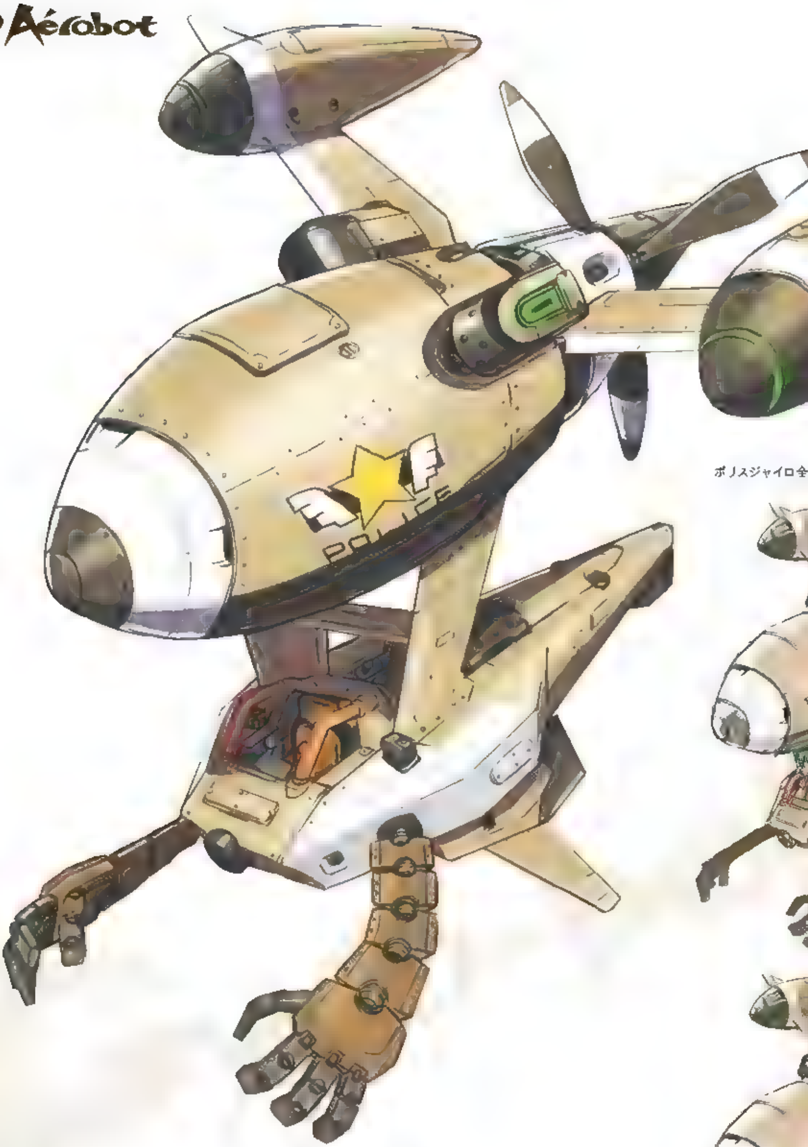
Vaisseau | Croc de vipère

## バイパーバイト

機体はかなりの軽量化がされており、加速性能は一定の評価を得ている。旋回性能も平均的なのだが最高速度に難があるため、ブーストの使いどころが勝敗の決め手となる。

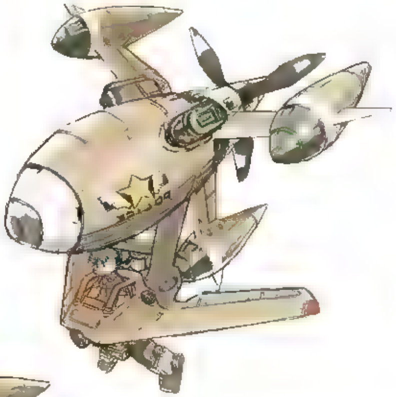
Rear

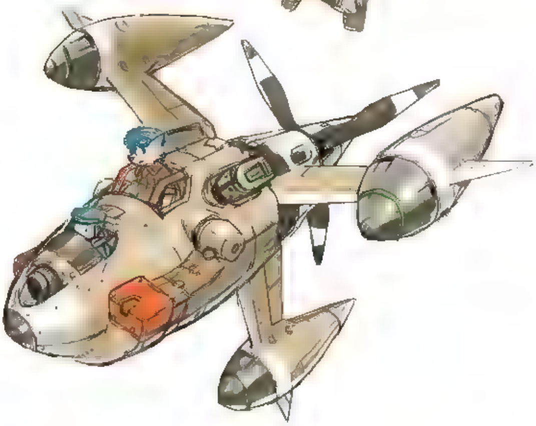
Askew Rear



ポノスジャイロ全身初期デザインラフ | CH　WAKA

ポリスジャイロ全身　PI | WAKA





# Gyro-police

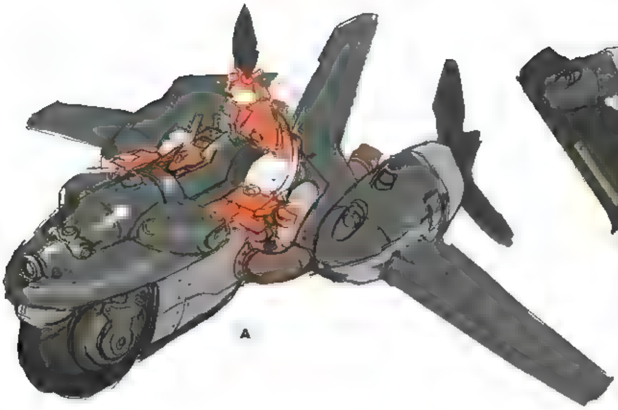
Vaisseau　Gyro-police

## ポリスジャイロ

プレ　リ　王国警察のポリスロボに飛行ユニットを装着した機体。ワッフルがシェパルドに来た際に以前からの知り合いであるダムドと出会い、追加のエンジンをつけられたもの。加速性能や最高速度こそ他の機体に劣るものの、この追加エンジンにより爆発的なブースト力を備えるに至った。遊覧飛行でも楽しめそうな外見とは裏腹にレースでも十分戦える。

Rear

Askew Rear



A

B

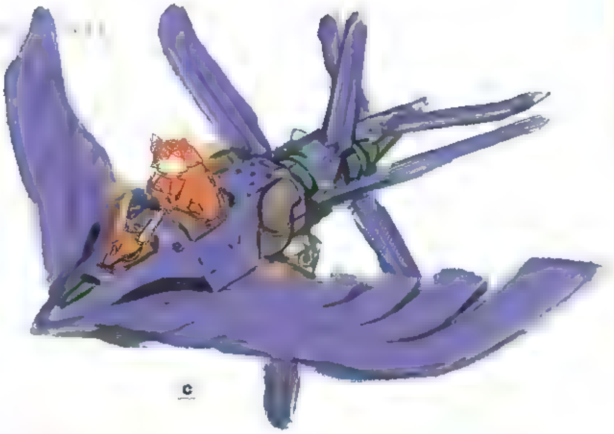
右図はフライトレース用機体の初期デザイン案。
決定稿の機体デザインと比較すると、全体的に落ち着いたカラーで描かれているのが印象的。機体の形状にはエアロライダーやストームブリンガーの面影が感じられる。

**A**　エアロライダーの形状に似た初期デザイン

**B**　Fの派生デザイン案

**C**　ケツアルクアトルと表記された初期デザイン案

CH　WAKA



C

# Objet

エアロボGPのレース中に使用できるアイテムの初期デザイン案。全体的に少々レトロな雰囲気のメカニックデザインが多い。アイテムはスピードアップやライバルの邪魔をしたり、レースを盛り上げる重要な役割を担っている。

**D**　シールドバリアの形状デザイン案

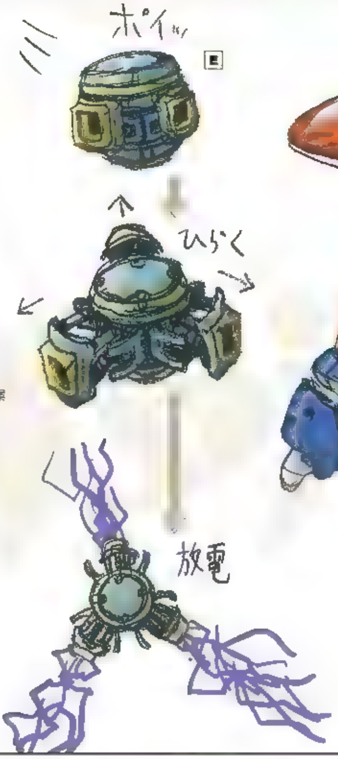
**E**　エレキマインの展開イメージラフ

**F**　ミサイルのような形状のジャマーのデザイン案

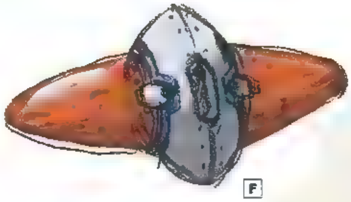
**G**　Fの派生デザイン案

**H**　兵器にような雰囲気のジャマーデザイン案

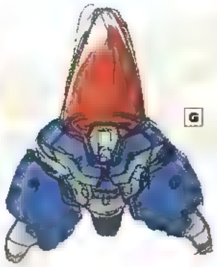
I I Ryoichi Kubo



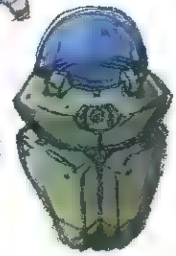

E



F



G



H

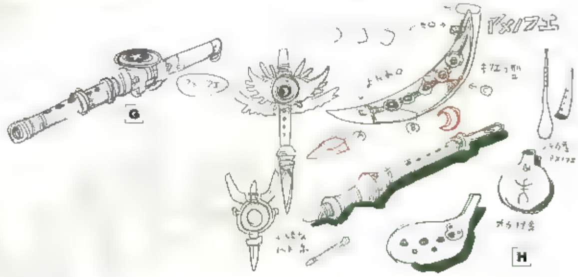
D

# Flûte divine

Flûte divine

## アメノフエ

ヌシ（本誌 P100 参照）を呼び出せるフエ。
オカリナを長くしたような形をしており、5つのボタンのようなものを指でおさえながら演奏する。3つのパーツで構成され、それらを組み合わせて使用する。




# Médaille

Médaille

## メダリオン（レムレス）

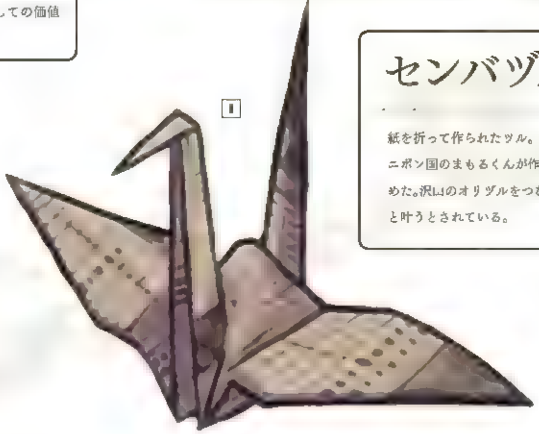
ラグドールの一族に代々受け継がれ続けている秘宝。
レムレスを封印することができる力と同時に、目覚めさせる力をも秘めている。その力を使うためには、儀式を行わなければならないが、儀式にはヒトの命が必要とされる。一般的な装飾品としての価値は一切ない。

# Grue en Papier

Grue en Papier

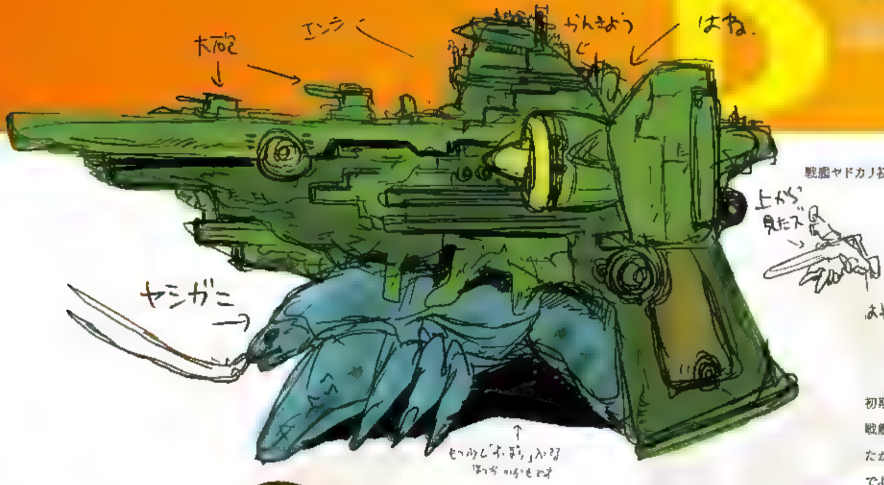
## センバヅル

紙を折って作られたツル。
ニポン国のまもるくんが作り方を孤児院で広めた。沢山のオリヅルをつなげ、願い事を祈ると叶うとされている。




A｜アメノフエ全体（パーツ結合後）
B｜アメノフエ全体（各パーツごと）
C｜アメノフエ（各パーツごと）の初期デザインラフ
D｜アメノフエ（パーツ結合後）の詳細設定
E｜アメノフエの演奏イメージラフ
F｜三日月型の形状デザイン案
G｜フルートのような形状のデザイン案
H｜形状の方向性を模索したラフ案
I｜センバヅル全体

｜I　WAKA, Inumaru, Mamesuke, Yukie Kaneyama




戦艦ヤドカリ初期デザインラフ　CH | Inumaru

初期の戦艦つりの流れを描いたイメージラフ。戦艦つりは、当初このように餌で釣る設定であったが、実際には銛を打ち込んで、つりあげる方向でより迫力が出るように調整された。

# Crabe

Crabe

## 戦艦ヤドカリ

戦艦だけでなく、浮島、客船などを背負って身を守る性質を持つ。背中の船などから良質のジャンクがとれるため、戦艦つりの獲物になっている。そのため、ヤドカリそのものにはあまり価値はない。成長によって大きくなるほど背負う残骸が大きくなる。

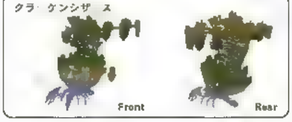
クニトリガザミ

タイタンバサミ

めいわくヤドカリ

軍艦ヤドカリ

クラ ケンシザ ス




シマカブリガニ

ジャンボバサミ

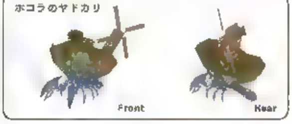
漁船ヤドカリ

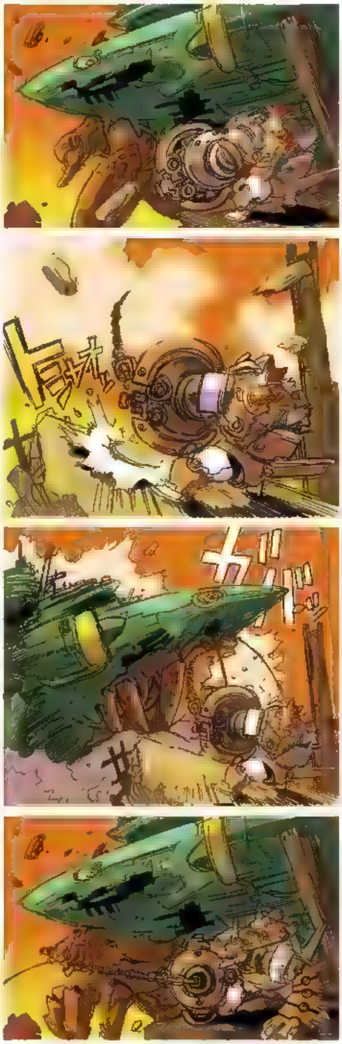
ジャイアントバサミ

フジヤマゲイシャガニ

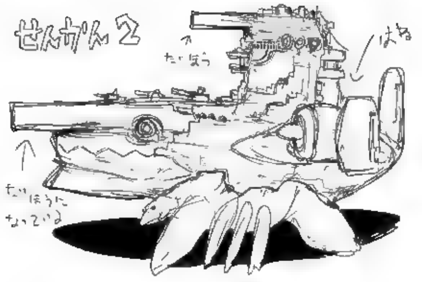
客船ヤドカリ

ホコラのヤドカリ



戦艦つりイメージラフ | I　Inumaru




A

B

A 戦艦を背負ったデザインラフ

B 風車を背負ったデザインラフ

C 戦艦ヤドカリ初期デザインラフ

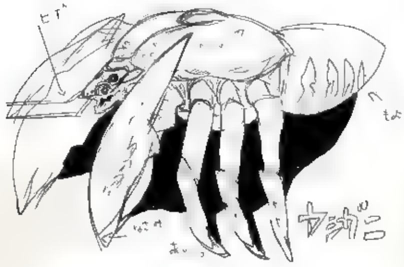
D 戦艦ヤドカリの設定画

E タワーを背負ったデザインラフ

F 中型船を背負ったデザイン

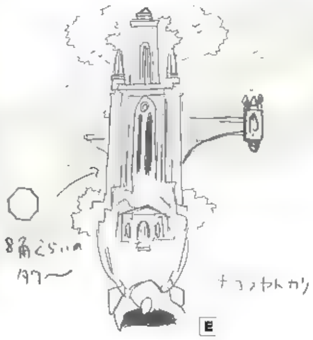
G 巨大な島を背負ったデザイン

I | Inumaru

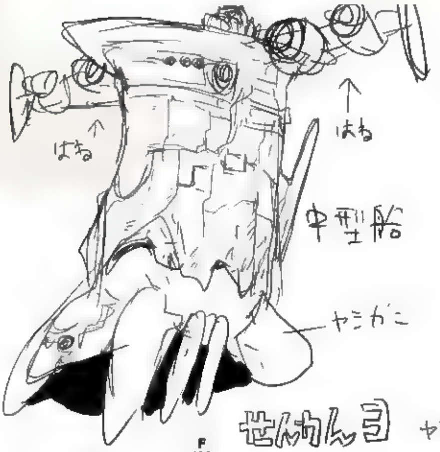



C

D




E




F

G

**マゴヤコガニ**
戦艦ヤドカリの第一段階グラウフトエ幼生体。これより小さな孵化したてのノエア幼生体には浮遊能力があり、その時期にヤドとなる戦艦を目指して空中を漂う。

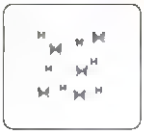
**コヤコガニ**
戦艦ヤドカリの第二段階グラウフトエ幼生体。マゴヤコガニが数回脱皮した状態を指す。

**ヤコガニ**
コヤコガニが数回脱皮し、変態した稚ヤドカリ。機能的には戦艦ヤドカリとほぼ同等。鉄くずなどを背負い、身を守る。鉄くずを投げて攻撃してくる。

**パイプガニ**
鋭い鉄くずなどを背負い、身を守る。

**風船ガニ**
浮遊しており、回転して攻撃してくる。

**蝶**
群れを作って行動している。近くを通るものにまとわりつき、動きを鈍くしてしまう。



H

**ミズガブ**
食用にされている空魚。
養殖されていることも多い。

**ウツボ**
巣から顔だけ出して近づくものを襲う。
掴むことができないやっかいな存在。

I

J

**ノミ空魚**
非常に小さな空魚。常に群れで行動する。

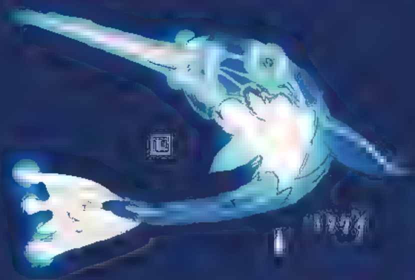
**赤い空魚**
頭部から飛び出た突起が光るのが特徴。

**トゲ空魚**
身の危険を感じると、トゲを立てて身を守る。

H | ミズガブの全身デザインラフ
I | 赤い空魚の全身デザイン
J | トゲ空魚の全身デザイン
K | 幻の空魚の全身デザイン
L | 巨大空魚として描かれた初期デザイン案
M | 腹部が発光している初期デザイン案

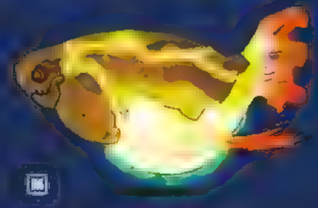
CH | Inumaru, Yuko Matsuno

K


L

**幻の空魚とは？**

空魚は全般的に大気中のクリスタル片とナノマシンをエサにしているため、それが豊富なシーリハムから離れることは少ない。
しかしシーリハムから離れた場所でふ化し、数年後十分に成長した後にシーリハムに帰り、シーリハムにしか存在しないナノマシンを捕食後、再び元の場所へ産卵するために旅立っていくという空魚がいる。
詳しい生態は分かっていないが、シーリハム以外にも狭いながらも似たような環境があり、そこでは天敵がいないため、成長しきるまで留まるのだと言われる。
その幻の空魚は、クリスタル片と水分のうすい空間を長時間の間遊泳しなければならないため、複数ある背びれに栄養を備蓄してシーリハムに帰ってくるため、その背びれは珍味中の珍味として取引される。


M

Creature Designs
クリーチャーデザイン

ワレは去りしもの。
真実はひとつだが
ヒトそれぞれ形を変えてとどめる
ワレはナニか……？

空の守護獣全身｜PI　Inumaru

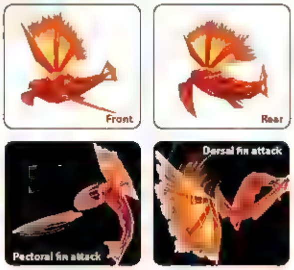
ワレは来たるもの。
来たるまで形をとどめず
形が決まれば消える
ワレはナニか……？

水の守護獣全身｜PI　Inumaru

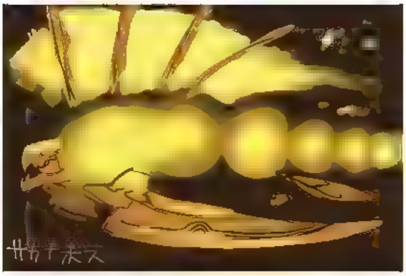
# Gardien du l'eau

Gardien de l'eau

## 水の守護獣

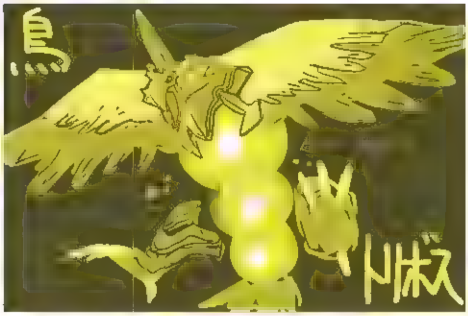



ビズラに住む魚の姿をした守護獣。
背ビレ、胸ビレをブーメランのように飛ばして攻撃してくる。
他の守護獣と同じく「アメノクエ」のパーツを守護している。



水の守護獣初期デザインラフ｜CH　Inumaru

# Gardien du ciel

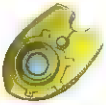



空の守護獣初期デザインラフ　CH | Inumaru

Gardien du ciel

## 空の守護獣

マウに住む鳥の姿をした守護獣。自身が生み出す卵を爆発させるだけでなく、卵から孵ったヒナを突撃させてきたり、羽ばたきで竜巻を起こすなどして攻撃してくる。
「ヌシ」を召喚するための「アメノフエ」のパーツを守護しており、それを求める者にその資格があるか見極める。最初は問いかけを行い、答えられない場合に襲いかかってくる。



# Gardien du terre

Gardien de terre

## 地の守護獣

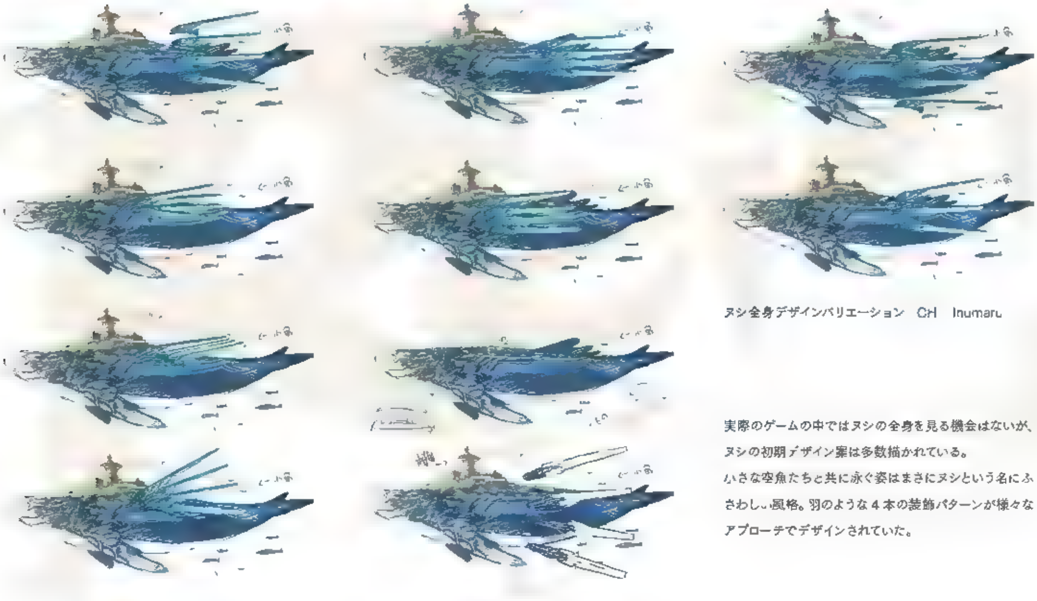
シ・リハムに住む、トカゲのような姿をしている守護獣。
6本の手足を持ち、頭に大きな扇状のひれがある。
他の守護獣と同じく「アメノフエ」のパーツを守護しているが、守護獣の中で唯一レッドと戦うことはなかった。

地の守護獣初期デザインラフ | CH | Inumaru

ワレはすぐに去り
いずれ来たるが
つねにソナタとともにある……
ワレはナニか……?

地の守護獣全身　PI | Inumaru

# Reine des nuages



ヌシ全身デザインバリエーション　CH　Inumaru

実際のゲームの中ではヌシの全身を見る機会はないが、ヌシの初期デザイン案は多数描かれている。小さな空魚たちと共に泳ぐ姿はまさにヌシという名にふさわしい風格。羽のような４本の装飾パターンが様々なアプローチでデザインされていた。

ヌシ全身デザイン原案 | CH　Inumaru

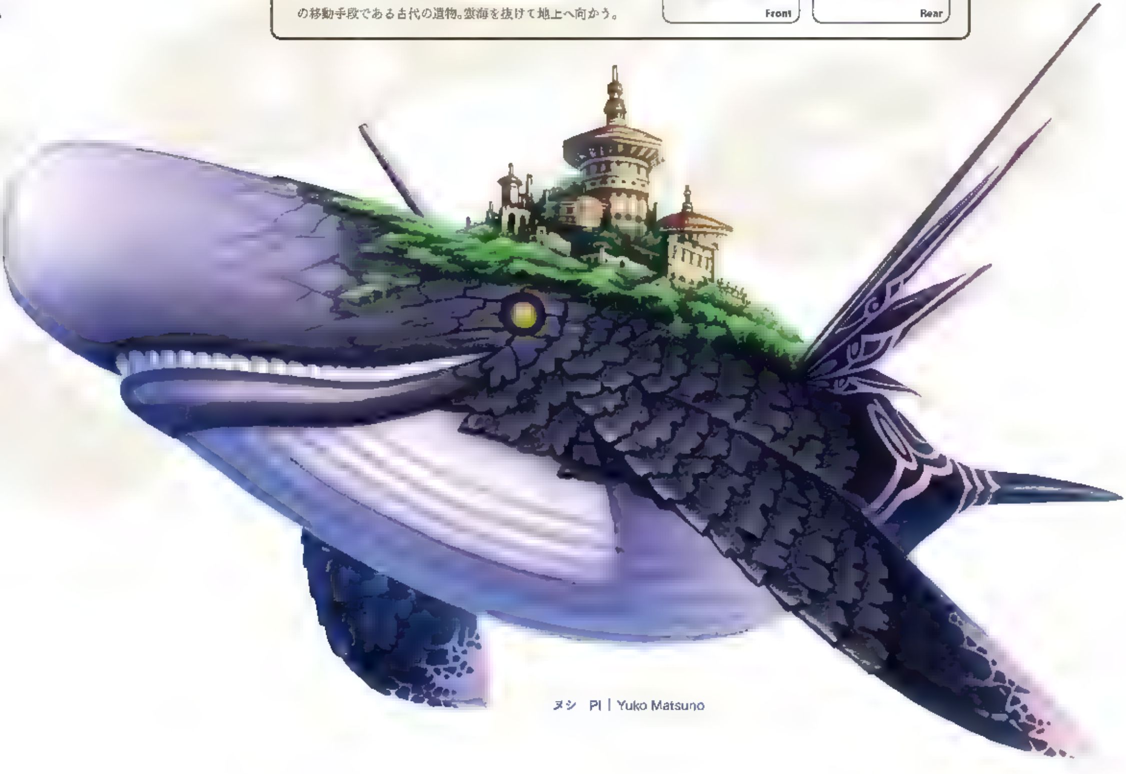
Reine des nuages

# ヌシ

プラズマの雲海を抜けられる唯一の存在。その巨体は島ほどもある。「アメノフエ」を使う事によって呼び出せる、地上へ行くための移動手段である古代の遺物。雲海を抜けて地上へ向かう。

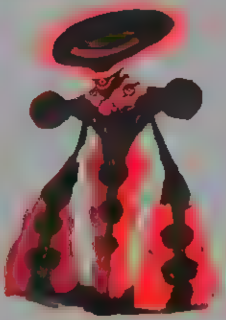
Front

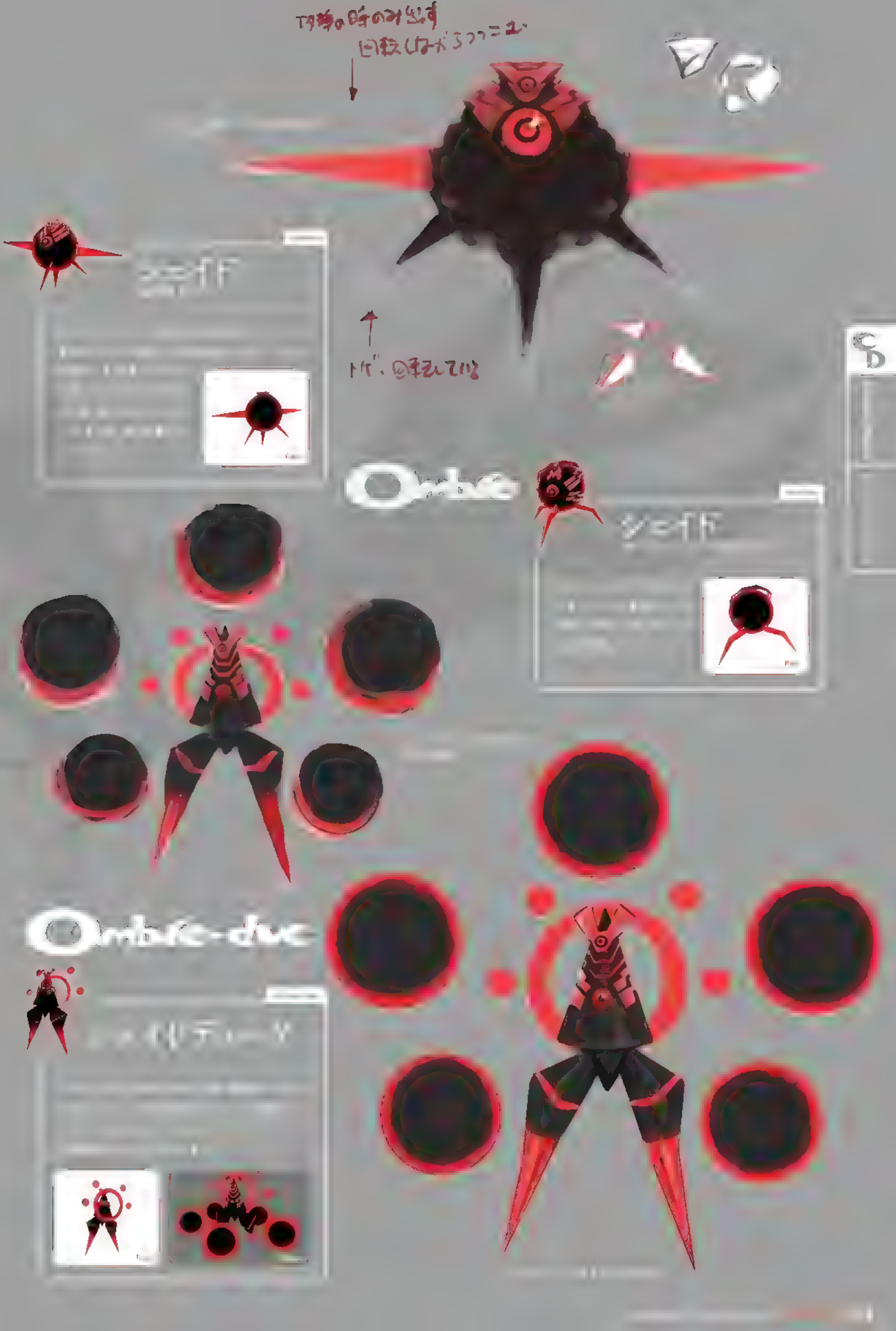
Rear



ヌシ　PI | Yuko Matsuno

# Ombre-baron




攻撃の時のみ出す
回転しながらつっこむ
トゲ、回転してる
Ombre-duc

ペタンコプリス

スプートニク型シェイド
弾

# Lemures

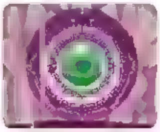
レムレス設定 | I Inumaru

Lemures

# レムレス

推定 5km

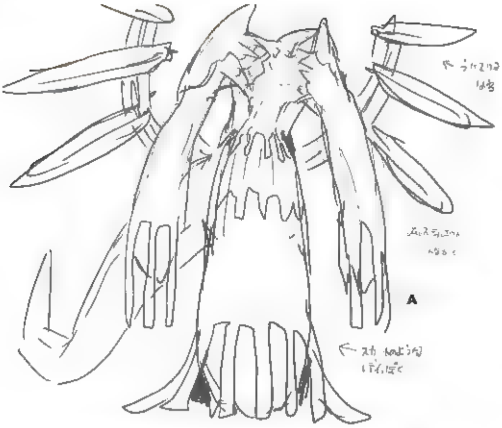
ティタノマキナと呼ばれる存在。レムレスという名は固体名である。全高は推定 5km。ラーレスよりもランク上のティタノマキナ。四足歩行で移動を行う。上部に植物が茂り始めていることから、太古の時代から存在していたことが伺えるが、いつ生みだされ、どこに隠されていたのかは一切不明。メダリオンの起動に反応し、シェパルド上空に突如として出現した。オハシラの儀で封印することができる。



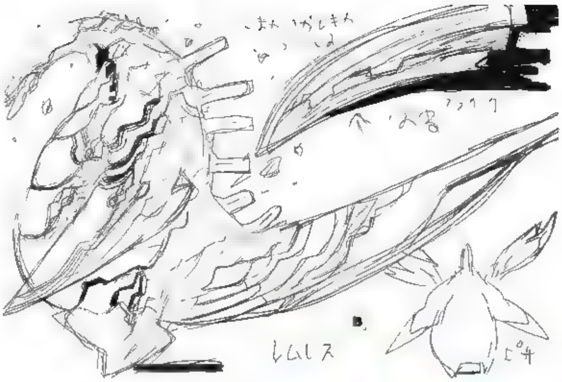
【レムレスコア】

レムレスの心臓部にあたる部位。ラーレスコアよりも性能が高い。このコアを破壊すると、レムレスを封印することができる。通常はオハシラの儀を行わなければレムレスを封印することはできないが、メルヴェーユが開発したパワーセルによって物理的な封印(破壊)が試みられた。

ゲーム用素材 レムレス全身 MD | Yuko Matsuno



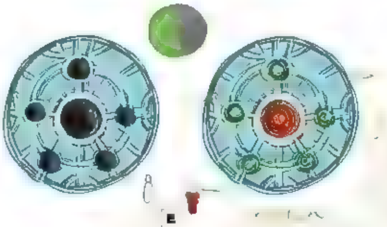
A



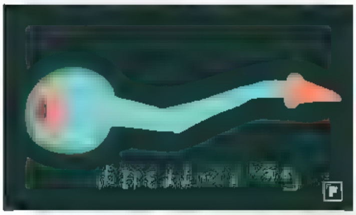
B

C

D



E



F

G

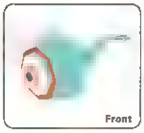
A | スカートを履いたような形状の初期デザインラフ
B 恐竜のようなシルエットの初期デザインラフ
C | 繭から誕生するイメージラフ
D 首の長い形状の初期デザインラフ
E | レムレス コアの形状案
F | 敵性抗体全身デザイン
G 敵性抗体初期デザインラフ
| CH | Inumaru

Anticorps

# ティタノマキナの体内抗体

ラーレス、レムレスの体内に存在する抗体と呼ばれる存在。敵の侵入をキャッチすると排除しようと攻撃してくる。青系統のカラーリングの抗体がラーレスの体内、赤系統がレムレスの体内でしか出現しない抗体になる。

**敵性抗体β(ラーレス)**
ラーレス内の抗体の一種。
異物や侵入者を発見するとワープで移動しながら襲い掛かってくる。



**敵性抗体β(レムレス)**
レムレス内の抗体の一種。
ラーレスの抗体と同様に、異物や侵入者を発見するとワープで移動しながら攻撃してくる。

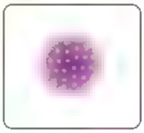
**敵性抗体α(ラーレス・ドリル)**
ラーレス内の抗体の一種。
異物や侵入者を発見すると集団で襲い掛かってくる。

**敵性抗体α(レムレス・ドリル)**
レムレス内の抗体の一種。
異物や侵入者を発見すると集団で襲い掛かってくる。

**敵性抗体α(ラーレス・毒)**
ラーレス内の抗体の一種。
異物や侵入者を発見すると攻撃してくる上、毒を持っている。

**敵性抗体α(ラーレス・毒)**
レムレス内の抗体の一種。
異物や侵入者を発見すると攻撃してくる上、毒を持っている。

**抗体発生源**
ティタノマキナ内の抗体を発生(正確には転送)させる能力を持っている。



**毒フジツボ(ラーレス)**
ラーレス内の随所に存在し、侵入者を感知すると毒を放出している。

**毒フジツボ(レムレス)**
レムレス内の随所に存在しラーレスのものと同様に侵入者を感知すると毒を放出する

tage-Designs

136

アース / フツの塔

ファラオ全景 | Inumaru, Yuko Matsuno

# Pharaoh ファラオ

## 概要

シェバルト共和国の首都であり、シェバルトの政治、文化の中心。発達した電車の路線が街中に張り巡らされている。

## 文化

最新の音楽や映画、ファッションなどの娯楽、流行のほとんどはファラオに集中している。レコードなどのファラオにおけるセールスランキングも、月単位で集計され発表されている。放送局やコンサート会場もファラオにあるため、多くのアーティストは芸能活動がしやすいようにファラオに住んでいる。

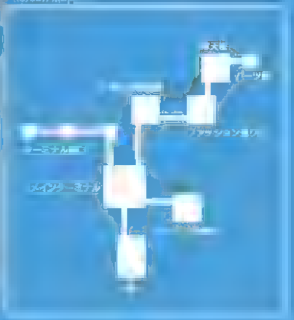
## 交通

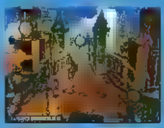
ファラオでは島の内外を縦横無尽に繋ぐ電車が一般市民の足となっている。ファラオの電車を利用する際は、電車内にいる鉄道管理官から直接目的地までの切符を購入し、目的地に着いたときにその切符を渡して降車する。駅に改札は無く、シンプルなシステムで運営されている。

Inhabitants

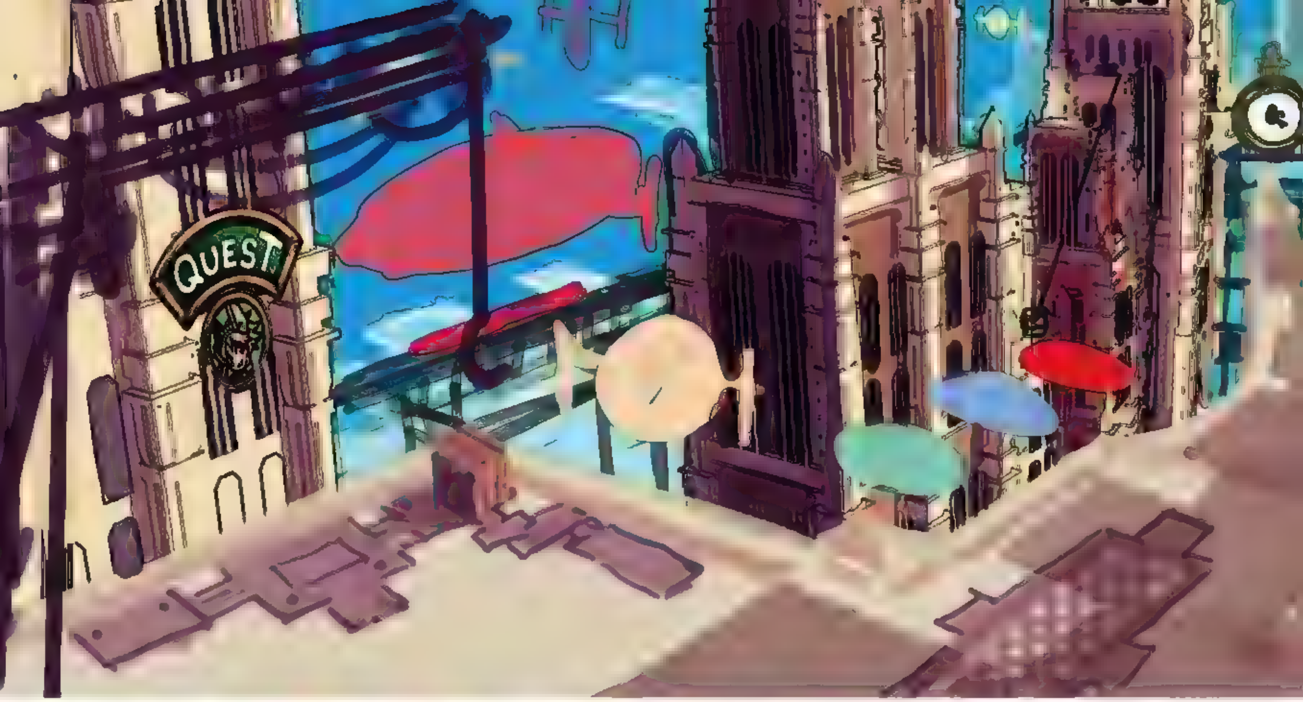
大都会のファラオだけあって、最大の人口を誇る。
おしゃれな服装の住人が多いのも印象的だ。

Pharaoh Map

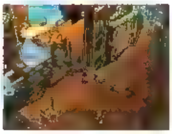


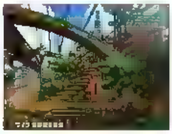



ファラオのイメージボード | BIWA

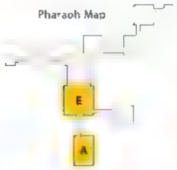


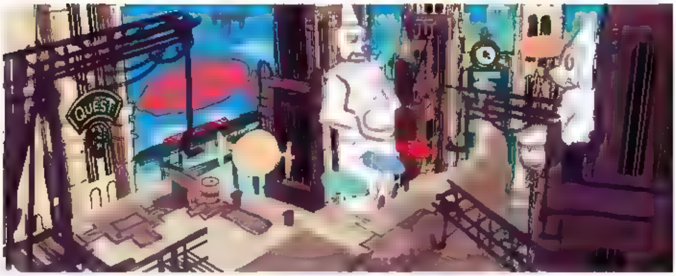

A



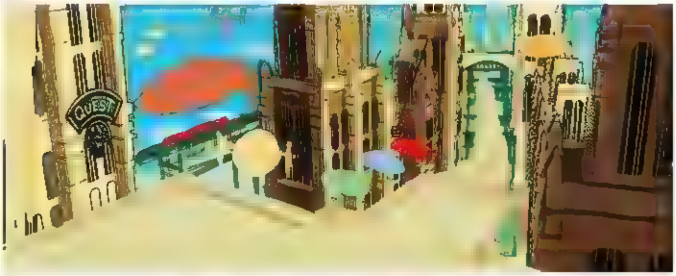


高層ビルが立ち並ぶファラオの初期デザイン。街の至る所には、飛行船が飛び交う様子が見られる。イヌヒトの巨大人形など、シンボリックなオブジェが目を引く賑やかな雰囲気がラフからも伝わってくる。




B




C

D

E

F

A ファラオの港の初期デザイン

B 二体の巨大イヌヒト人形が配置された港のラフ

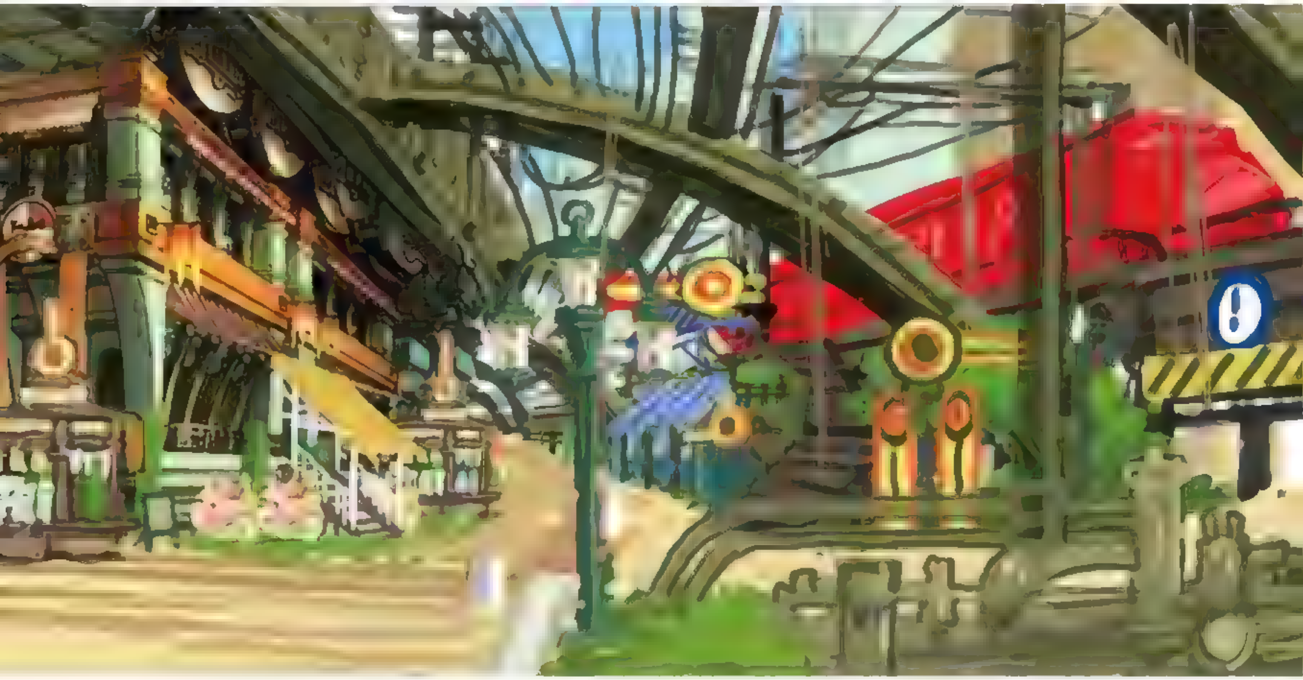
C 港の通路形状イメージラフ

D メインターミナル初期デザイン

E Dに配置オブジェクトを追加したラフ

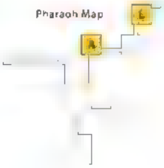
F ファラオ全景初期デザイン

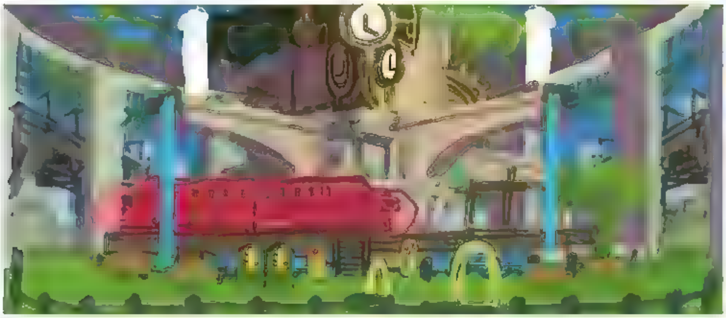
Inumaru, Yuko Matsuno



A

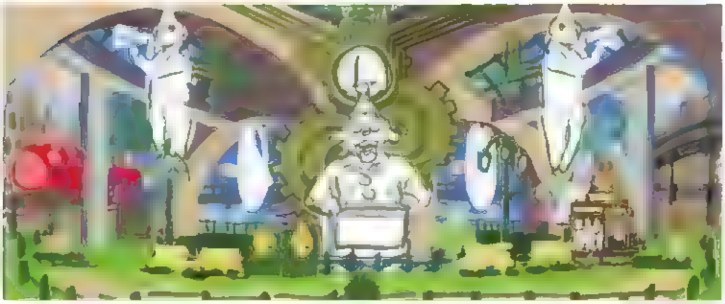
太鼓を叩く巨大なイヌヒト人形がシンボルの公園。大都会の中の憩いの場として、賑やかなイメージのラフが数多く描かれた。



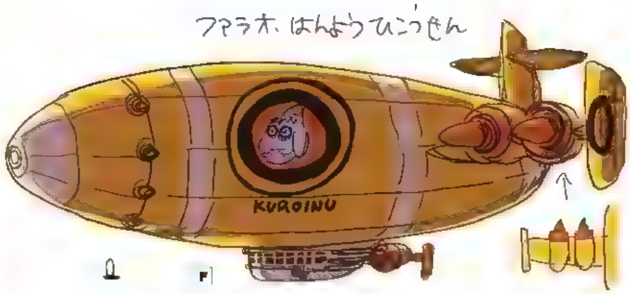
B

C

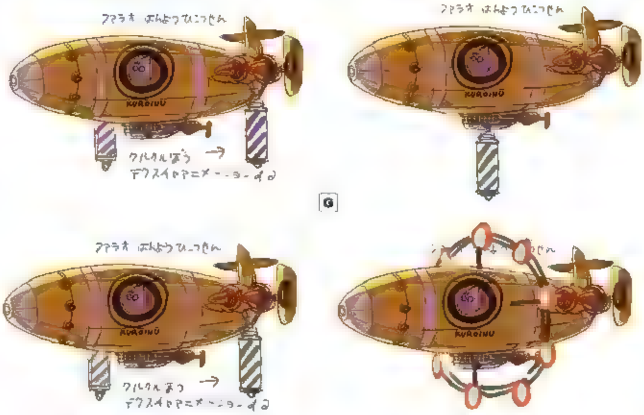


D

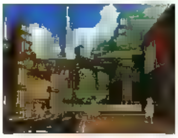
E




F




G



大空がのぞく街の一角、摩天楼の初期デザイン。
ここからは、高層ビルがいくつも背を伸ばして立ち並ぶ風景が楽しめる。
街の景色ごとの魅力を出すために、街の構成にこだわって制作された。

**P114**

**A** きらめき公園初期デザイン

**B** シャデーンの通る公園イメージラフ

**C** イヌヒトの人形が２体配置された公園ラフ

**D** イヌヒトの人形が３体配置された公園ラフ

**E** 巨大イヌヒト人形全身デザイン

Inumaru, Yuko Matsuno

**P115**

**F** ファラオの飛行船初期デザイン

**G** 飛行船デザインバリエーション

**H** イヌヒト人形が配置された摩天楼ラフ

**I** 柱が並ぶ摩天楼イメージラフ

**J** 飛行船が飛び交う摩天楼イメージラフ

**K** 停泊所のあるイメージラフ

**L** 飛行船の飛行経路が記されたデザインラフ

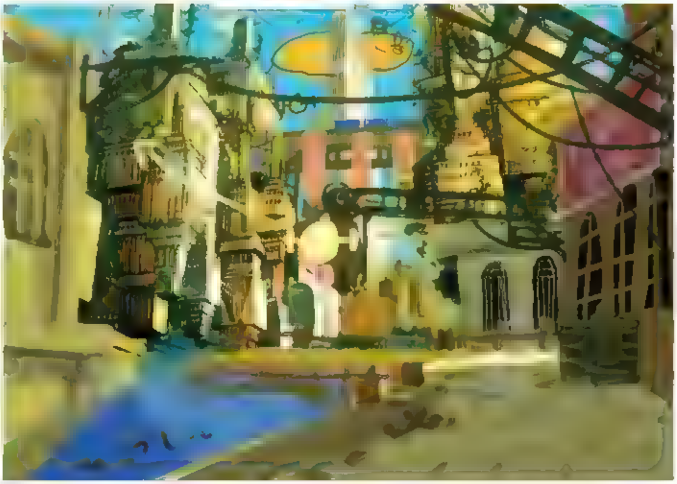
Inumaru, Yuko Matsuno

J

K

H

I



L

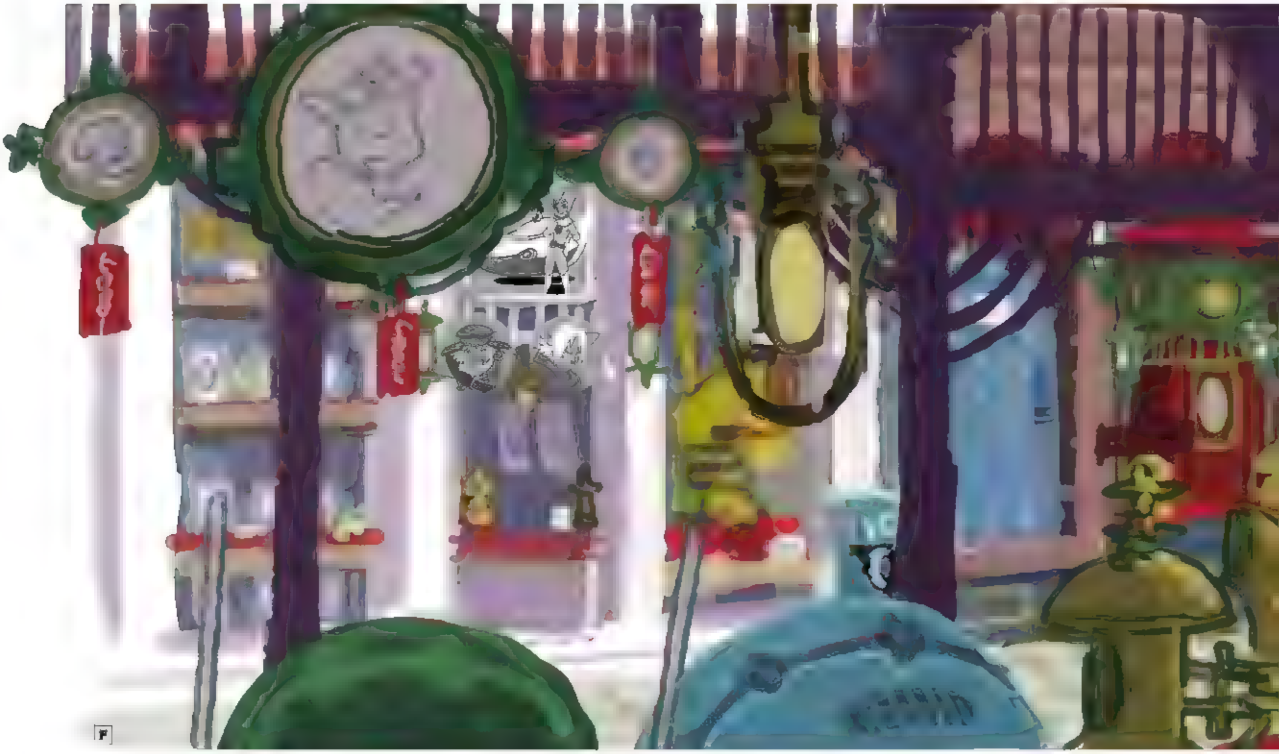
A

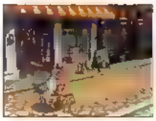
B

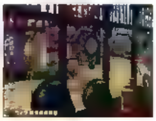
C

D

E


F





**P116**

**A** アーケードのあるファッション通り初期デザイン

**B** スタードックスカフェのあるファッション通り初期デザイン

**C** 店内から見た通りのイメージラフ

**D** Cの派生デザイン案

**E** Aの派生デザイン案

**F** ファッション通り初期デザイン

I Inumaru, Yuko Matsuno

**P117**

**G** 店内で映っているテレビ画面イメージ

**H** 店頭にディスプレイしてある制服デザイン

I Inumaru, Yuko Matsuno

G

H

お店の中には、珍しい商品が多数並ぶ様子が描かれている。ファッショングッズから電化製品まで、実に多彩な商品で埋め尽くされた店内の中には、どこかで見たことあるようなデザインも。

ダブレン群島 | H.Inumaru, Yuko Matsuno

# Iles de Davren ダブレン群島

## 概要

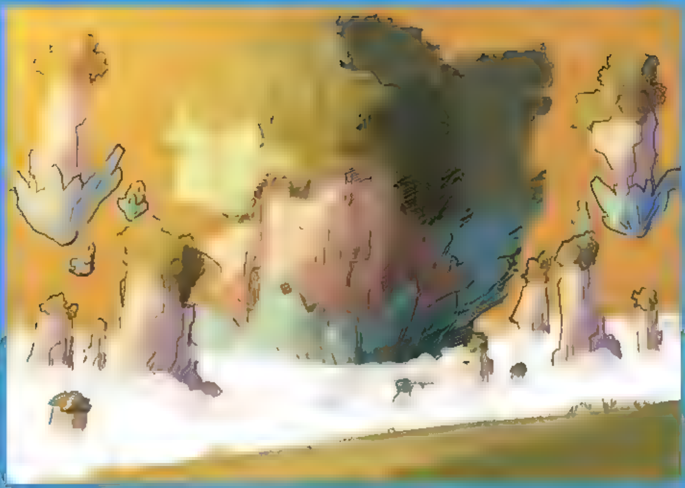
クリスタルが数多く発生し、特殊な磁場を発している小島群。ヒトの住めないような小さな小島が集まって出来た地域である。それに加え、小島から発生するクリスタル原石が船舶のクリスタルドライブと干渉してうまく航行できないため、大型船が航行するには危険な所として船乗り達からは敬遠される場所となっている。しかし、逆にヒトとの関わりを好まない者がひっそりと暮らすのに適しており、ここに好んで移り住む者もいる。

ダブレン群島の住人たち。シェパルドの中でも辺境にあたる地域のため、住人自体は少ないが、「エアロボGP」に関わる人々が集う場所という一面も持つ。

World Map

ダブレン群島初期デザイン | H.Inumaru, Yuko Matsuno

ダブレン群島全景の初期デザイン。浮島に立っているのはダムドの家。壊れたアスモデウスを修理するため、フライヤーモードでダムドの家へ向かうという設定だった。

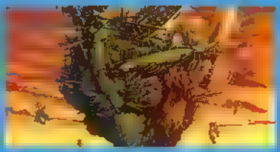


ダブレン群島初期デザイン

# エアロボGP GP Aérobot

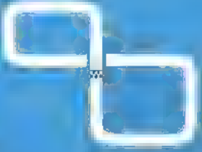
ダブレン群島には、特殊なエアポケットが存在する空域が多数あり、それを利用したフライトレース「エアロボGP」が行われる。コースには通常の飛行船では飛行できないような気流の流れが

とガイドバンドで囲まれたチューブコースの中を飛行する。レースのグレードはプライベートな草レースから、単発のエキシビションレー



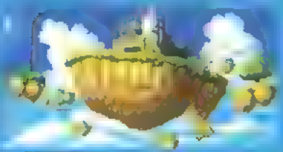
ファンが配置されている場所もあり、ゴールま

コースマップ



長い直線を持つシンプルな８の字コース。障害物も少なく見通しがいいため、

激しく吹き荒れる嵐のように、複雑に曲がりくねった連続コーナーが最大の特徴。旋回能力が



立体的なコース構成だが、アップダウンは少なく見晴らしのいいコース。

非常に細かい急カーブが連続する最難関コース。の猛者たちが集う最高の舞台だ。

デュエルシップ全景 | | | Inumaru, Yuko Matsuno

# Navire des duels デュエルシップ

## 概要

戦闘用にカスタムしたロボや、攻撃性の高い生物を用いての様々な試合を娯楽として楽しむ場所。

デュエルシップ以外にも、路地裏や使用していない倉庫などを利用して行われているが、「デュエルシップ」はバトル専用に施設を充実させ、興行を行えるようにした特殊船である。

デュエルシップタイプの闘技場はいくつも存在し、各地を巡って興行を行っている。ギャラリーは勝敗を賭けの対象にすることも多いが、この行為を国は暗黙の了解で黙認している状態にある。

デュエルシップマーク | | | WAKA

## スター選手について

デュエルシップを持つオーナー（プロモーター）は定期的に興行を行うため、各々お抱えの選手（闘士）を持つことが多い。

選手が有名になれば、興行を成功させやすいため、オーナーは常に「良い選手」を手に入れるためのスカウティングに余念がない。

良い選手とは、ただ強い選手ではなく、観客を魅了することのできる「花のある」選手が求められる。併せて選手をスター選手としてアピールするためのプロモーション活動も重要になってくる。

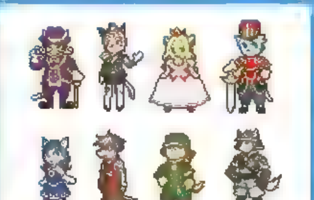
## ファンクラブ

特定のスター選手を、ひいきにする有志達が「ファンクラブ」を結成することもあり、プロモーターも有効なプロモーション活動として力を入れている。

## [illegible]

定期的に同じような興行を繰り返す中で生まれるマンネリ化を防ぐため、異種格闘要素としてロボVS生物など、特別ルールを取り入れた試合を行うことも多い。

Inhabitants



デュエルシップにいる人々。運営者や試合を控えた闘士、そして試合を楽しむ観客たちが集う賑やかな場所だ。

バセット全景 | I | Inumaru, Yuko Matsuno



# Basset バセット

## 概要

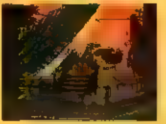
56年前のアピシュアとシェパルドとの間で起きた第二次呪術戦争の激戦区の付近だったため、戦時中に破壊された戦艦などが気流の影響で吹きだまりのように集まって出来た場所である。島を構成する戦艦は、破壊されている上に老朽化してきているため、不安定で危険な状態になっている地域が多く、事故が後を絶たない。

## 産業

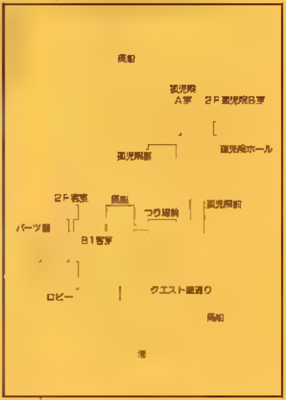
バセットでは、島のあらゆるところから戦艦などの廃船の中から使えそうなパーツ、部品、資材を回収し輸出する事を主な産業としている。また、この空域には「戦艦ヤドカリ」が生息しており、これらが戦艦を宿とするため、貴重な資源でありバセットを構成する一部である戦艦をたびたび奪われ、バセット住民は長年苦しめられてきた。これらを駆除するためハンターを雇ってヤドカリを戦艦ごと破壊して撃退したりしていたが、最近はヤドカリを特殊なアンカーで釣り上げるという手法がコストも安上がりで、資材も手に入る手法として取り入れられている。

Inhabitants

バセットの住人たち。厳しい環境のため、人々の暮らしは決して楽なものではないが、たくましく日々を生きている。

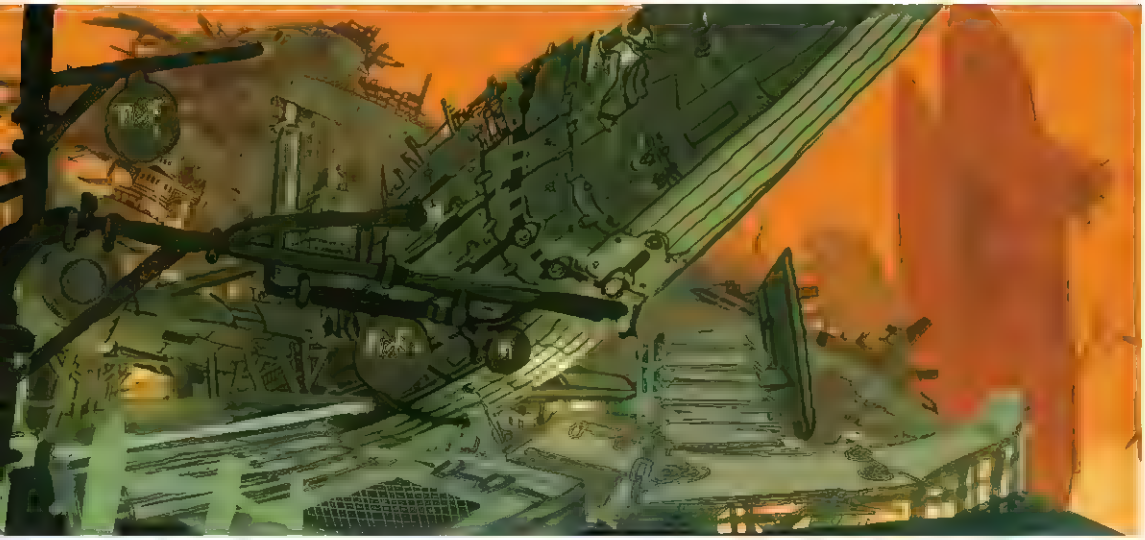


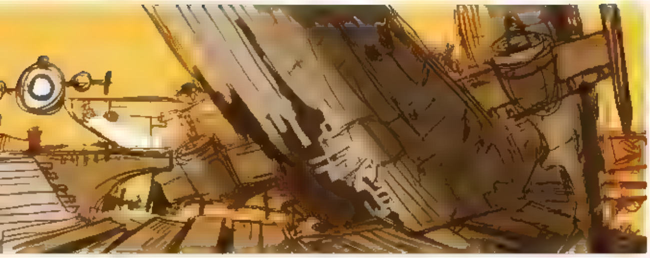
Basset Map



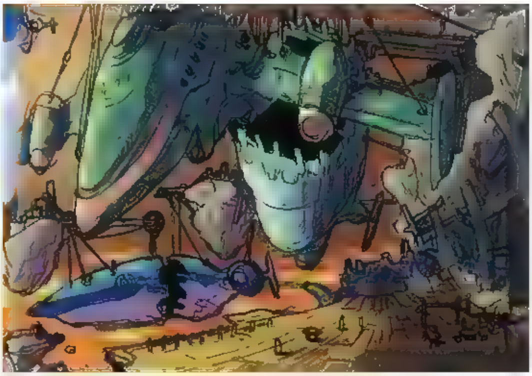

World Map

A

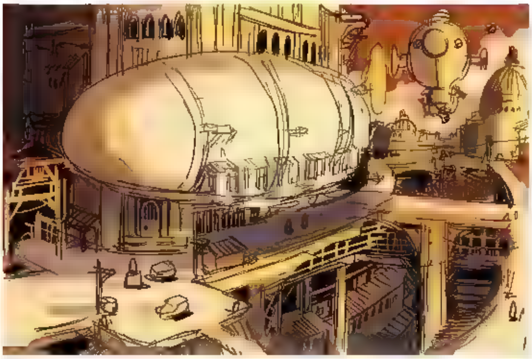

B


C

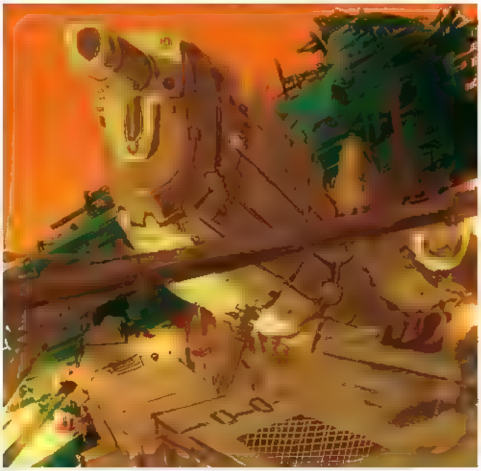
D



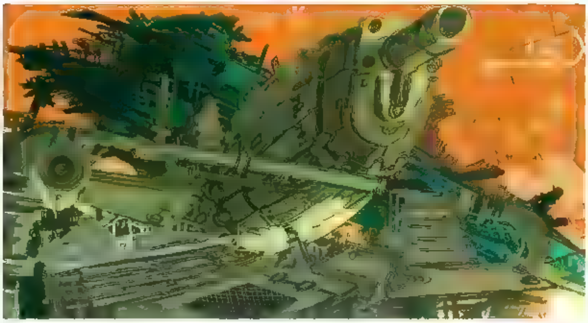
G



H



E



F

夕暮色に染まった空が印象的なバセット。街には巨大な戦艦が無造作に横たわり、配線やパイプが無造作にはりめぐっている様子から退廃的な雰囲気を感じさせるようなラフが数多く見られる。

**P122**

**A** バセット港

**B** バセット港の初期デザイン

**C** 決定稿と構図が逆向きの初期デザイン

**D** 構図を大きく変えた初期デザイン

I Inumaru, Yuko Matsuno

**P123**

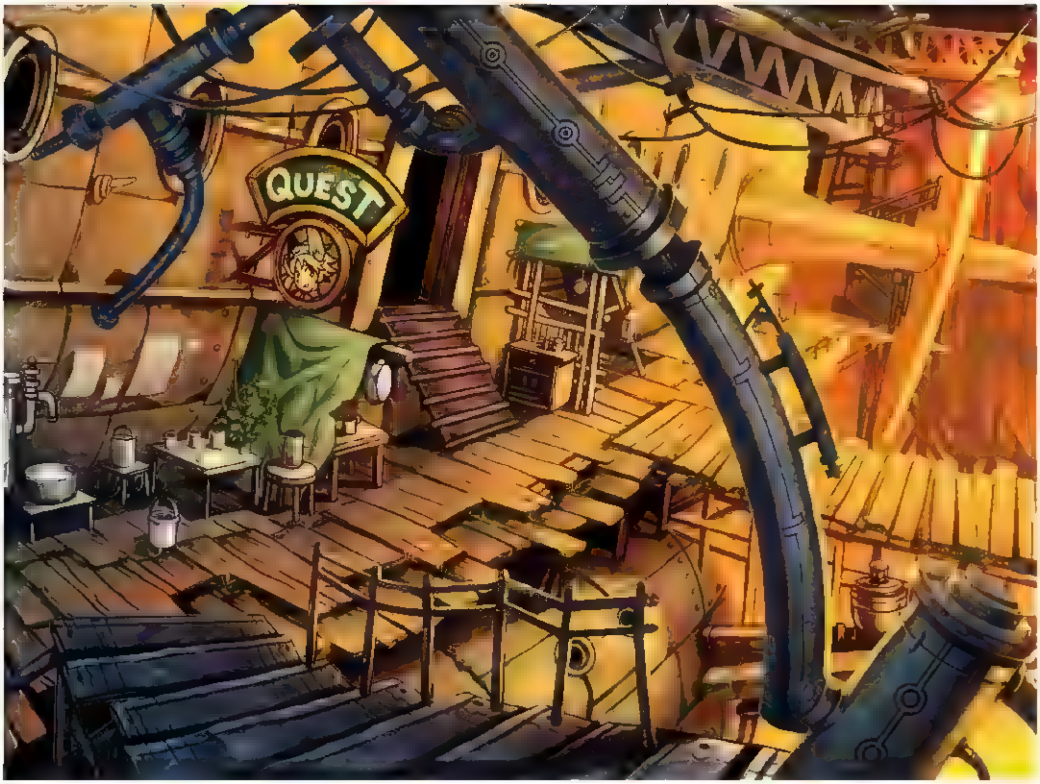
**E** 特徴的な戦艦が描かれた初期デザイン

**F** Eと逆向きの構図案

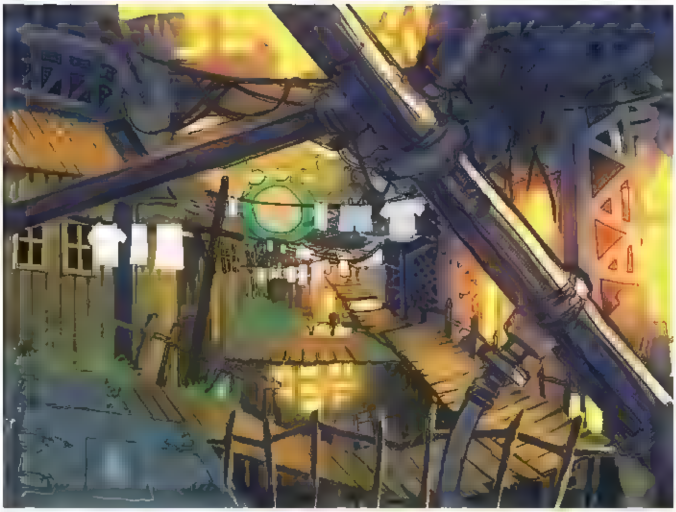
**G** 戦艦を回収しているシーンを描いた初期デザイン

**H** 開発初期に描かれたバセットのイメージラフ

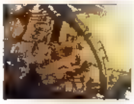
I Inumaru




A



B



逆光につつまれたクエスト屋通り。崩れかけた戦艦を利用して店構えを作っている様子が構図を変えつつ描かれている。

A | クエスト屋通り

B | 洗濯物が干してある通路のラフ

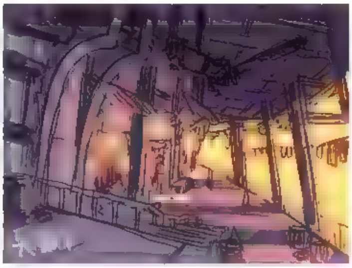
C | 複雑に入り組んだ足場が描かれた街並みのラフ

D | 戦艦の甲板を利用した街並みのラフ

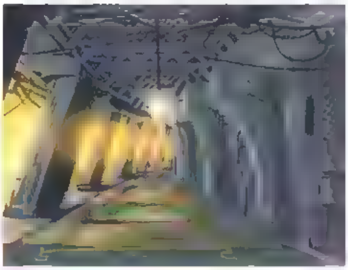
E | D の派生デザイン案

numaru, Yuko Matsuno

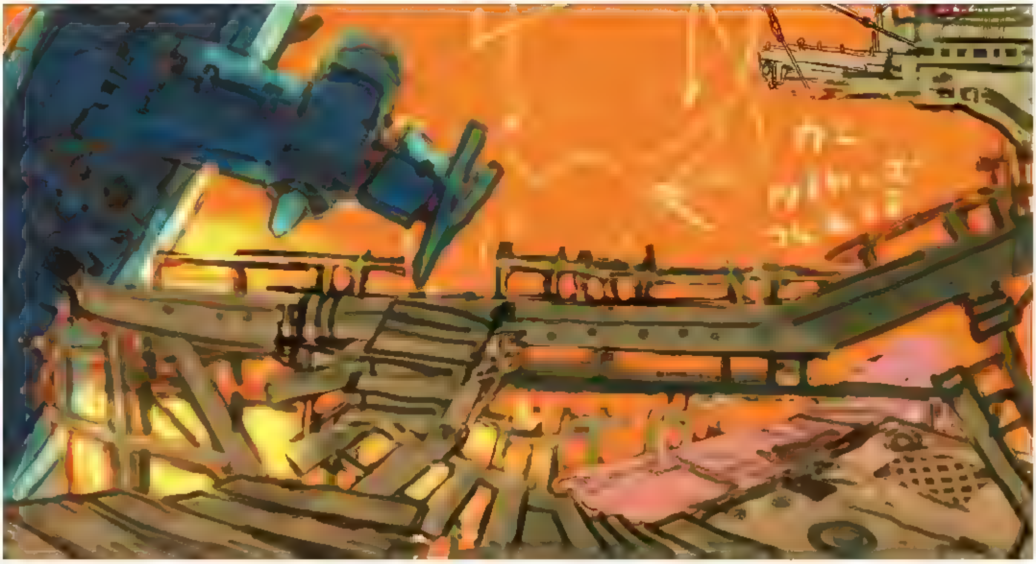
C



D



E



F

つり場前の通路構成は細かい橋やパイプのようなパーツが組み合わせて制作された。

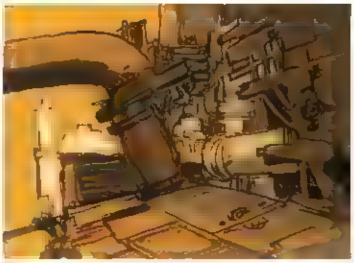
**F** | つり場前の初期デザイン

**G** | パイプなど構造物のイメージラフ

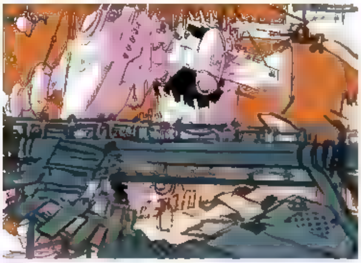
**H** | 吊るされた戦艦が見えるように描かれたラフ

**I** | つり場前

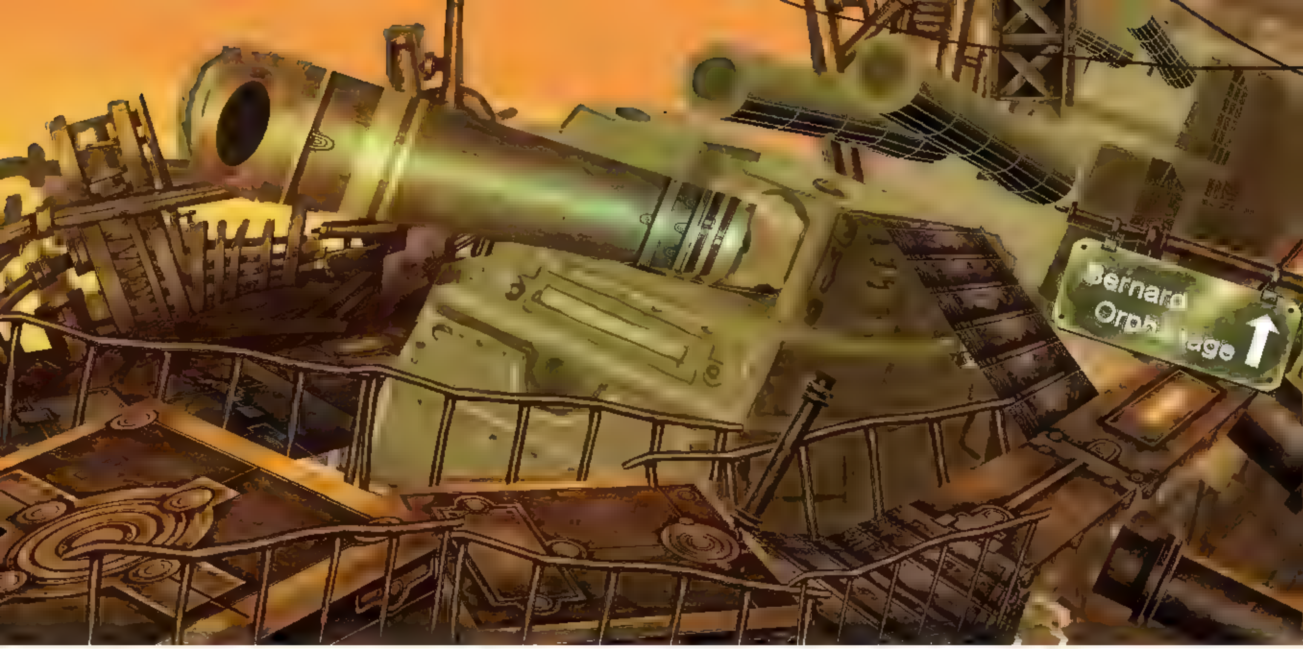
Inumaru, Yuko Matsuno



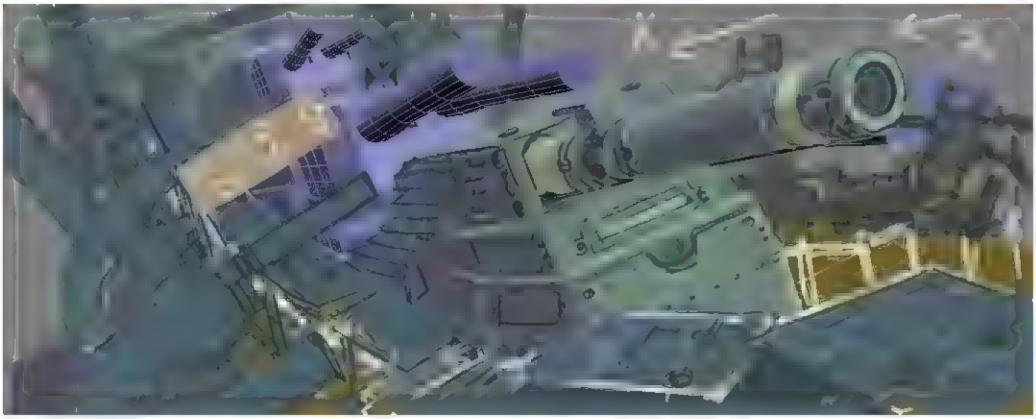
G



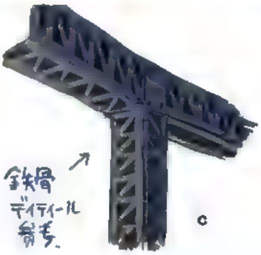
H



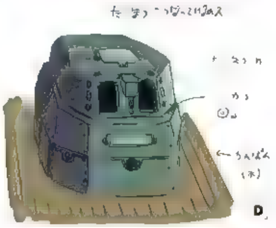

A



B



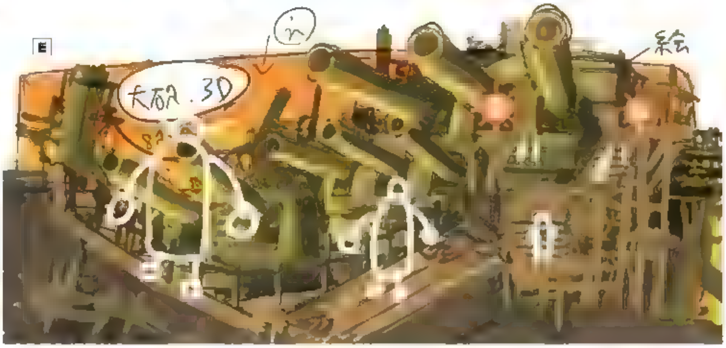

C



D

3Dで組んだ街を2Dで描き起こしたラフイラスト。
背景制作担当同士が細かくやり取りをしながら街をデザインしているのが、詳細な指示書きからも伝わる。

E




**A**｜巨大な大砲がのぞく通路イメージラフ

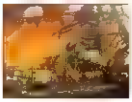
**B**｜孤児院へ続く通路の初期設定ラフ

**C**｜鉄骨ディティールの参考ラフ

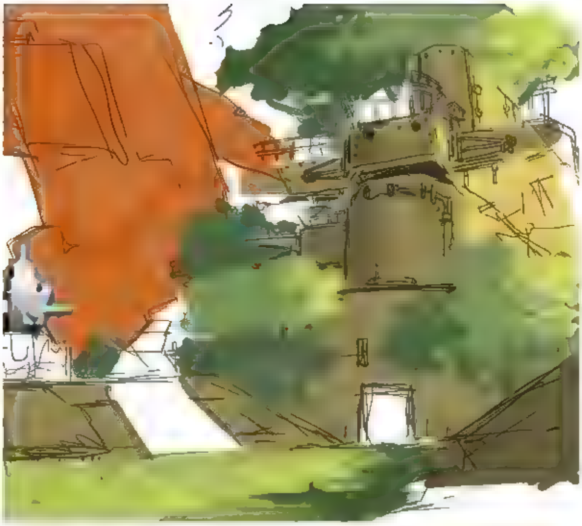
**D**｜大砲ディティールの参考ラフ

**E**｜大砲がつらなってできた街並みのラフ

｜I Inumaru, Yuko Matsuno

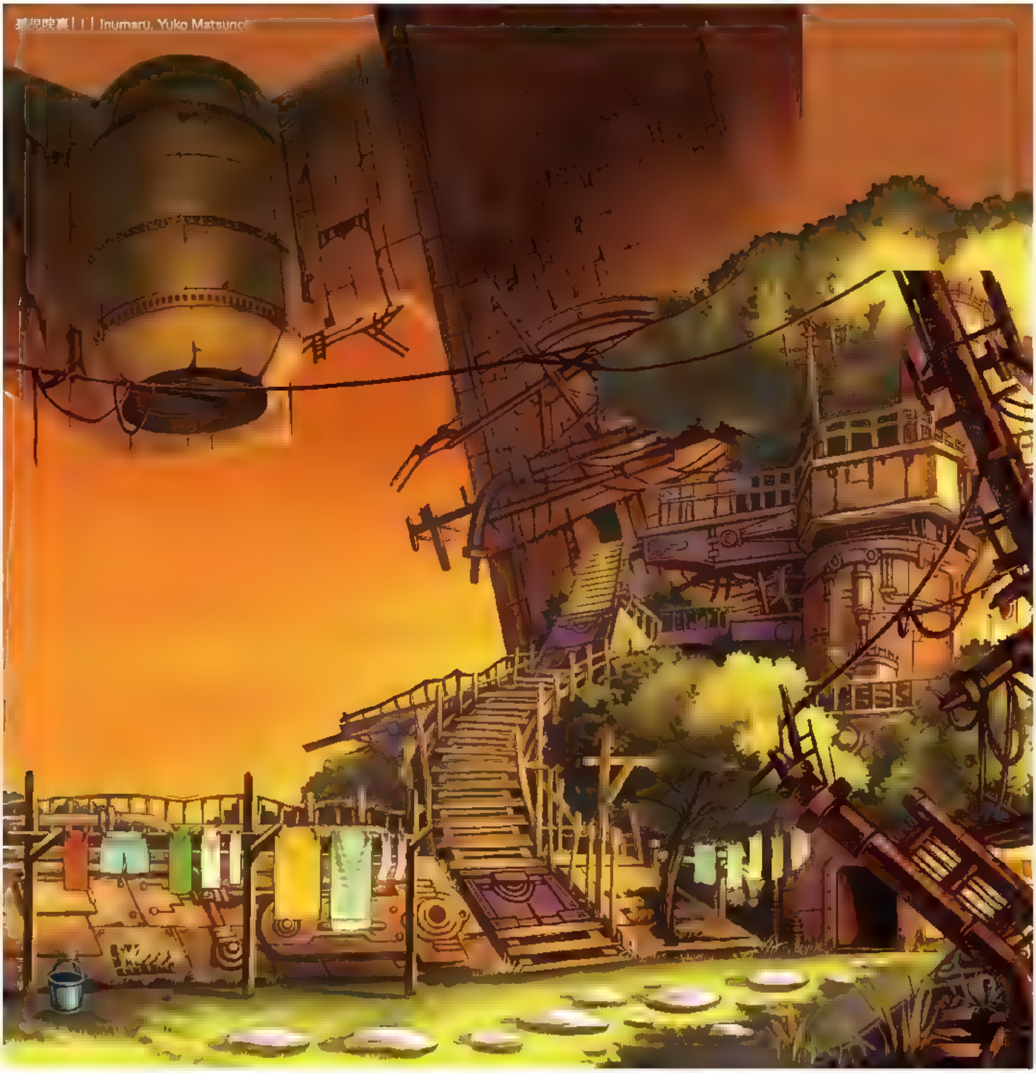


孤児院裏の設定イラスト。ゲーム中に重要なイベントが組み込まれるため、WAKA による細かいチェックが行われた。



孤児院裏初期デザイン | | | Inumaru

孤児院裏 | | | Inumaru, Yuko Matsuno



マウ全景 | Inumaru, Yuko Matsuno

# Mau マウ

## マウの成り立ち

ネコヒトが中心となって集めている「オシラサマ」の信者たちの聖地のひとつで、オシラサマ信仰がもっとも根強く信仰されている。オシラサマが世界に及ぼしている力の源、ノゾの力を引き出すための呪術の修行場として特に歴史がある。

## マウの習慣

マウでは修行を行いノゾの存在に触れ、呪術を行えるようになって一人前とみなされる。呪術には難度があるが、高位の術を行うには村長からそれを扱う許可を得なければならない。そのためにマウの呪術士は修行を重ね、その練度の証であるお札を村長からもらわなければならない。お札にはノゾをコントロールするための呪紋パターンが書かれている。

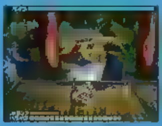
## マウの歴史

マウの住人の祖先は、イヌヒトの古代種族であるオオカミ族と激しく争ったという伝説があり、マウのサカサオオカミの像は、その戦いの時に使われたオオカミ族の力を封じる大きな呪術のひとつという言い伝えがある。

マウの住人たち。オシラサマ信仰の聖地であるため、修行を行なっているネコヒトが大勢いる。住人たちの服装もオシラサマの様式に沿ったものが多い。

Mau Map

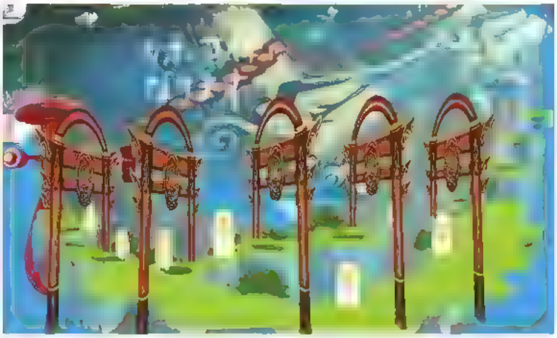
World Map



A

B

C



D

文様の入った石や鳥居が多数配置されているマウ。
初期設定画の中に赤い船（定期船）が配置されているが、
これは開発初期の段階では、マウへはバセットからの
定期船でしか行くことができなかったという設定の名残。

A　マウ港

B　鳥居の並ぶマウのイメージラフ

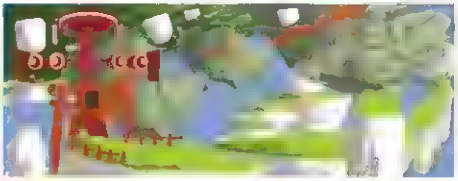
C　定期便停泊場のイメージラフ

D　Cの派生デザイン案

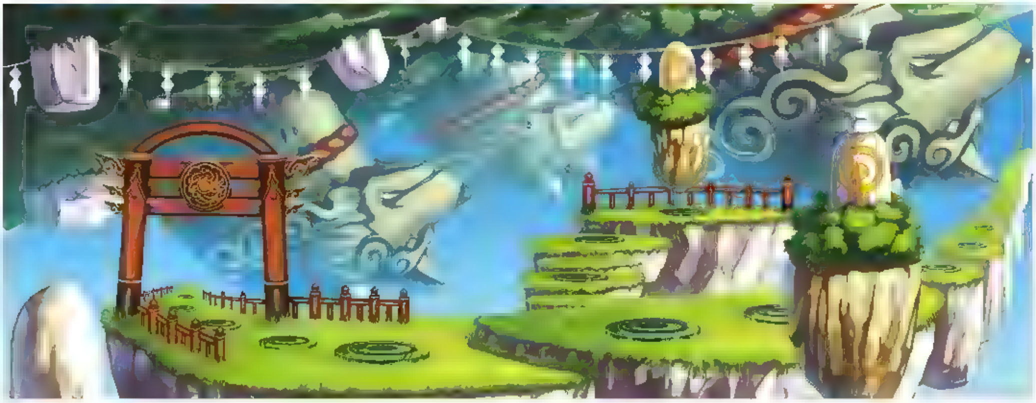
E　鳥居が構える定期便停泊場のイメージラフ

F　小さな浮岩のあるイメージラフ

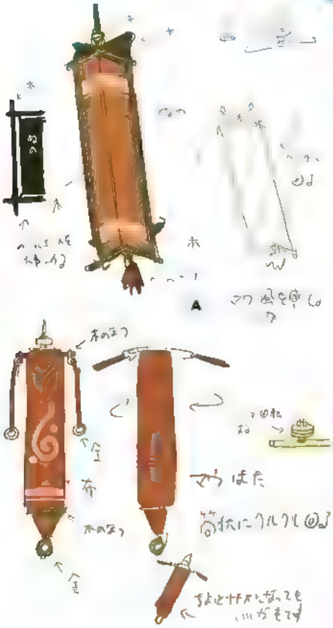
I　Inumaru, Yuko Matsuno



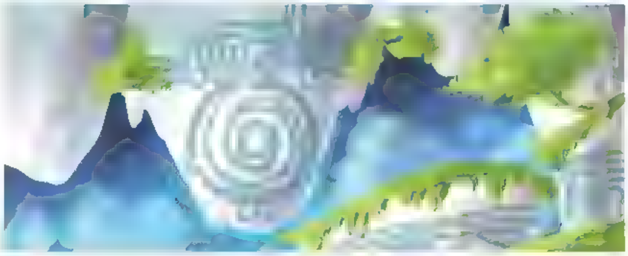
E



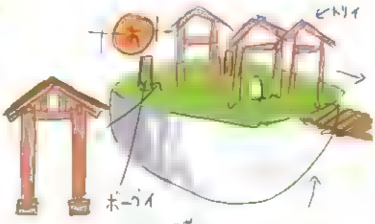
F



A



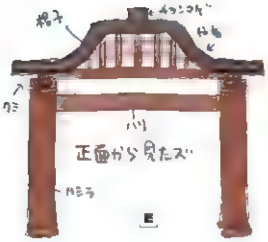
B




C

D

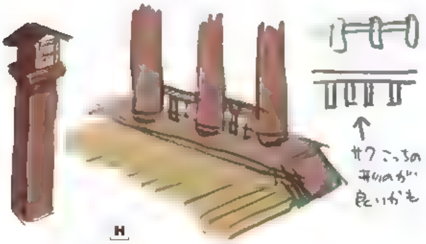
常に強い風が吹くマウのイメージを演出するため、視覚で楽しめるような風を利用して動くギミック案が多数描かれている。設定画には建物や小物に至るまで詳細な指示が行われている。




E

F

G



H

I

A | 布製の風で動く小物デザインラフ

B | 岩に描かれた紋様のイメージラフ

C | アスモデウスの停泊イメージ

D | 守護獣との戦闘ステージラフ

E | 建物の建築デザイン

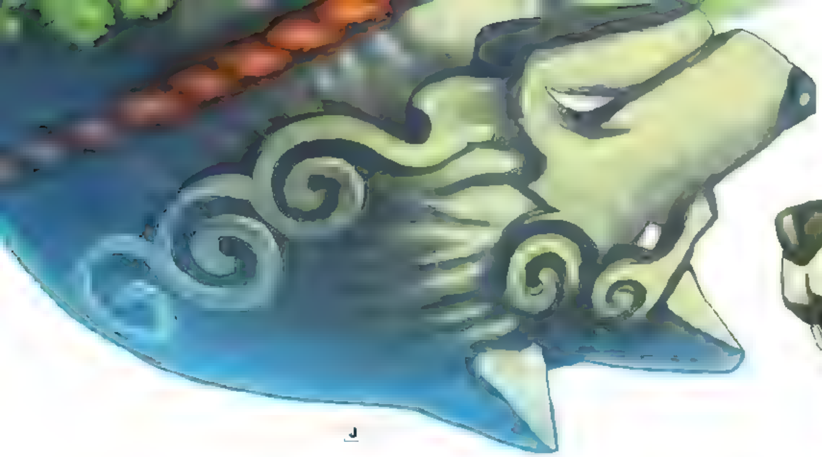
F | Ｅの側面ラフ

G | 屋根部分の詳細設定

H | 柱や灯篭などの初期デザイン

I | 装飾の施された門の初期デザイン

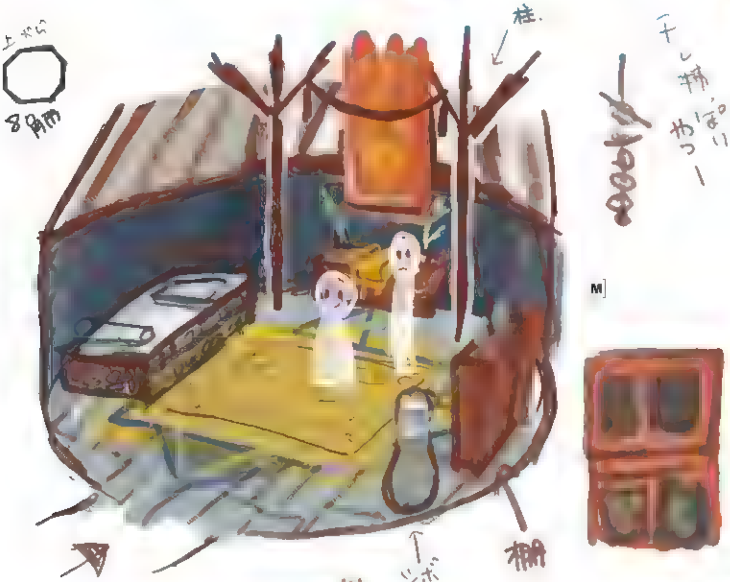
| † Inumaru Yuko Matsuno



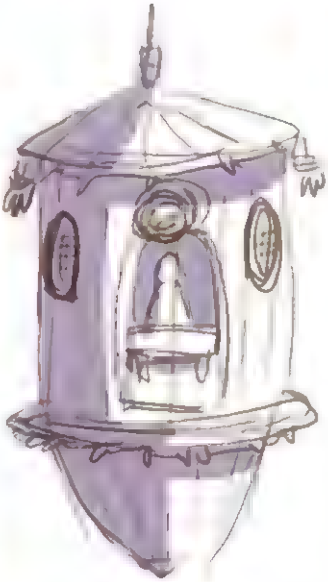
J

K

マウのシンボルとも言うべきサカサオオカミの像。
オオカミ族を封じるための呪術の痕跡として迫力のある雰囲気を感じさせるように、遺跡のようなディティールが描かれている。




M



L

N

マウの民家の内部設定イラスト。
シェパルドの他の島の建築様式とは大きく異なる。生活用品はベッドと棚と、いたってシンプル。部屋の奥には「オシラサマ」を祀ってる様子も描かれている。

**J** サカサオオカミのデザイン

**K** サカサオオカミの別デザイン案

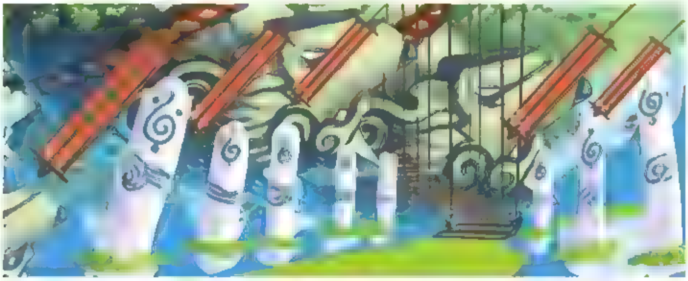
**L** マウの民家外観初期デザイン

**M** マウの民家設定デザインラフ

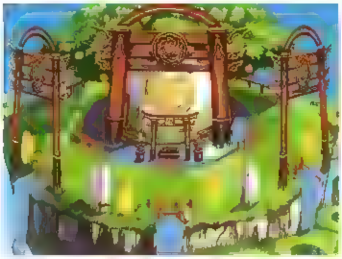
**N** マウの民家外装デザイン

Inumaru, Mamesuke, Yuko Matsuno

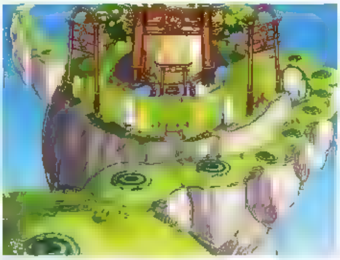
A



B



C



D

ご神体前の初期イメージラフ。決定稿とは雰囲気が異なるが、長方形の岩が規則正しく並び、神聖な雰囲気を演出している。

A | ご神体前のイメージラフ

B | 文様の施された柱の続く道

C | ご神体前の初期デザイン

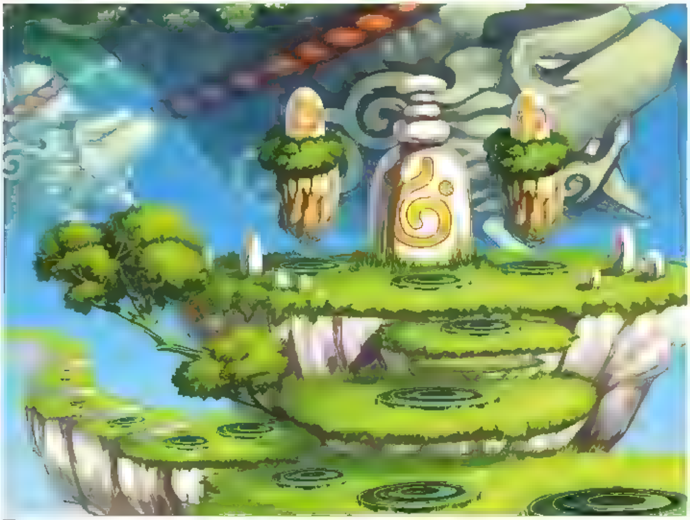
D | C の別デザイン案

E | ご神体前の初期デザイン案

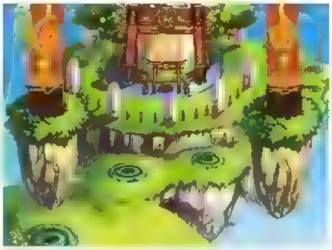
F | 一対の岩が構える初期デザイン案

G | F の派生デザイン案

| I Inumaru, Yuko Matsuno



E



F

G

H

つり橋のあるマウのイメージラフ。ほとんど地面のない岩でできた浮遊島ならではの風景。風に揺れる背景の小物からカラカラと音が聞こえてきそうな、マウ独特の背景美術が多数描かれている。

H | オジジの家の前の初期デザイン

I | 修行場の初期イメージラフ

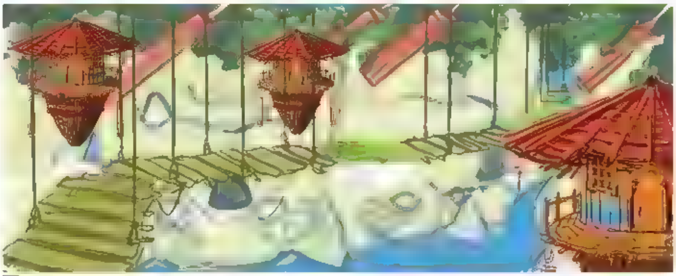
J | 港初期イメージラフ

K | 文様の描かれた岩が並ぶ背景イメージラフ

L | オジジの家の前のイメージラフ

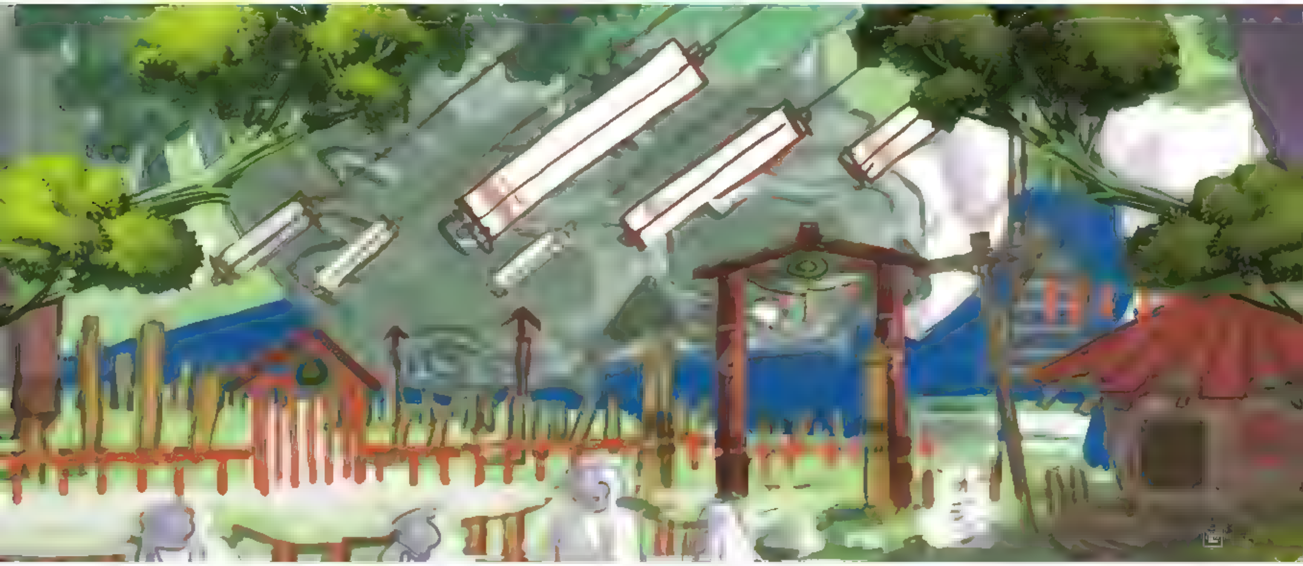
| Inumaru, Yuko Matsuno

I



J

K

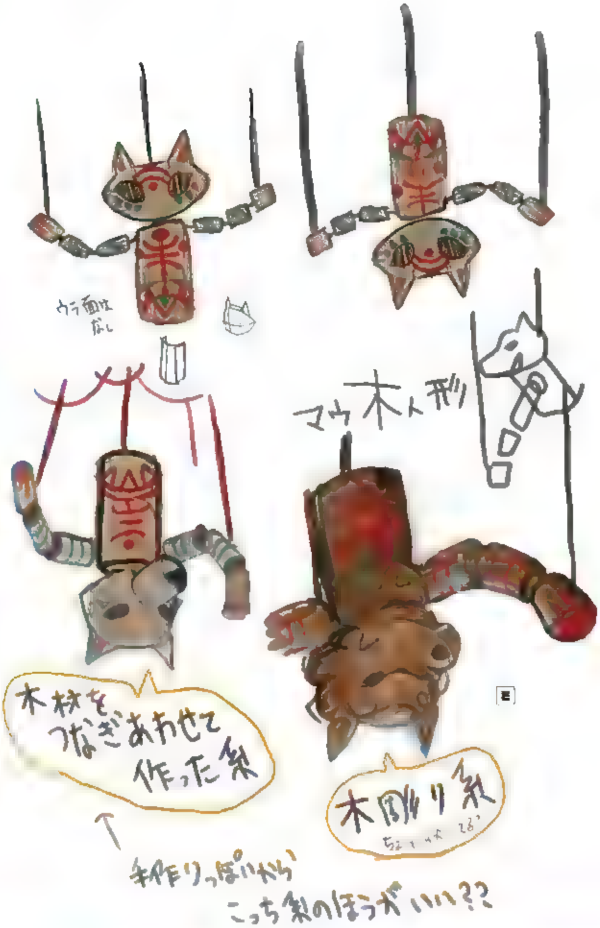


A

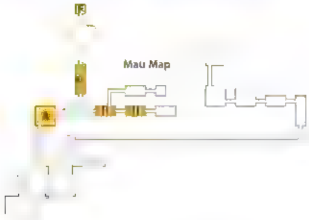
B

C

D




E




修行場に設置されているネコ型の巨大なギミック。左右の腕を動かし、先ゆく者を橋から突き落とす。人形の体にもマウの随所に描かれている文様が描かれている。

**P134**

**A** 修行場へと続く道の初期イメージラフ

**B** Aの派生デザイン案

**C** Bの装飾のないデザイン案

**D** 洞窟として描かれた修行場初期デザイン

**P135**

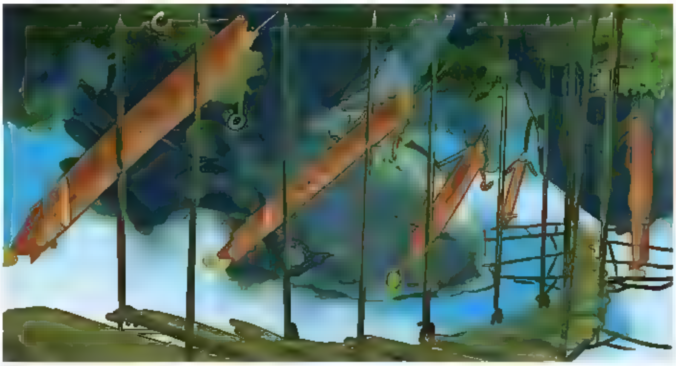
**E** 木人形デザイン案

**F** 「無心の場」の初期イメージラフ

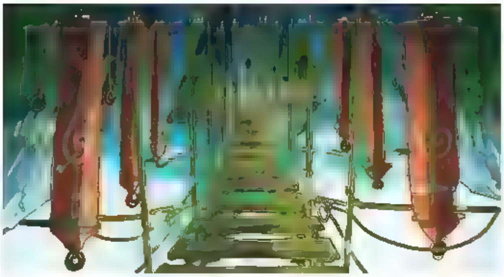
**G** 「風向かいの橋」の初期イメージラフ

**H** 「風よみの橋」初期イメージラフ

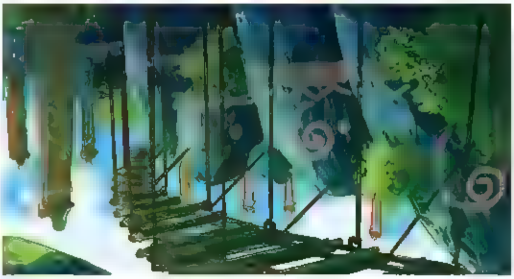
I Inumaru, Mamesuke, Yuko Matsuno



F



G



H

シーリハム全景 | Inumaru, Yuko Matsuno

# シーリハム

## 特徴

シーリハム周辺の大気には、ナノマシンと微細なクリステル片が拡散している。これらが太陽光を遮るため、街は常に薄暗くなっている。水分を吸収し保持するナノマシンにより一定以上の湿度が保たれているので、「空魚」と呼ばれる生物が生息している。通常のヒトはナノマシンの存在には気付かないが、呪術使いは「水のノノが非常に強い」と感じることができる。ナノマシンは、劣化し崩壊しそうになると、周辺のクリステル片のエネルギーを利用して自身をリフレッシュする。その際に、エネルギーを失ったクリスタル片のカスがフレーク状になり漂うさまは、あたかも雪が舞っているようである。

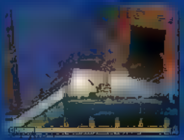
## 産業

空魚からとれる一部の肉は珍味として珍重されるため、シーリハムの住人は漁をしたり養殖が可能な種類に関しては養殖をおこなったりして生計を立てている。

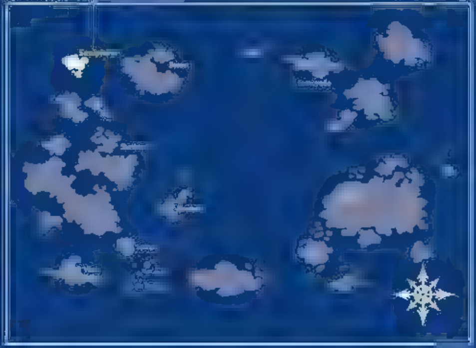
Inhabitants

シーリハムの住人たち。
産業として空魚漁が盛んなため、漁師や空魚漁に関わる住人が非常に多い。

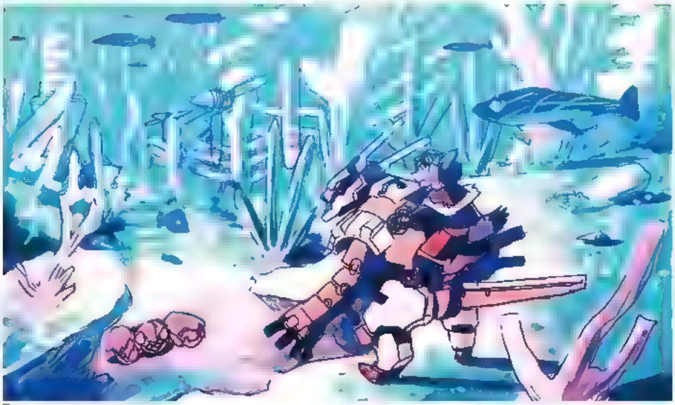
Sealyham Map



World Map

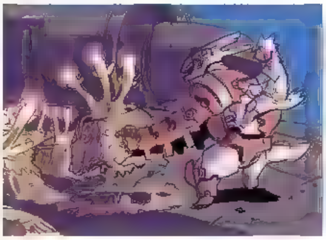


A



B

C

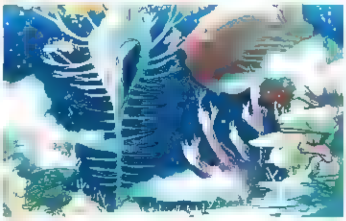


D

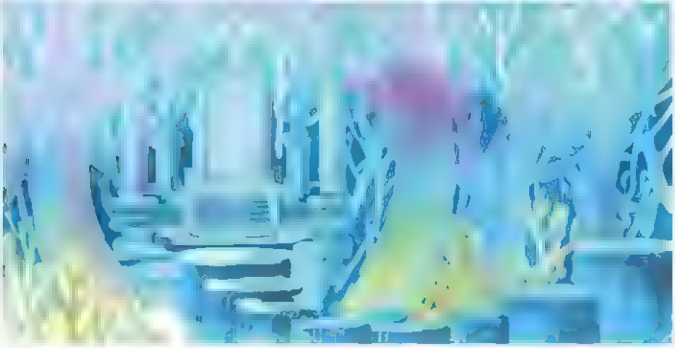
E

Sealyham Map

F



G



H

パステルカラーで彩られた、海の中のようなシーリハムの初期イメージラフの数々。街中に空魚たちが行き交うおとぎ話の世界のように描かれている。中にはダハーカを使わないと進めないギミックの設定が感じられるラフも見られる。

**A** クエスト屋前のイメージラフ

**B** シーリハムの通路の初期デザイン

**C** 巨大なサンゴを利用した民家のイメージラフ

**D** フジツボをつかむアクションイメージラフ

**E** いけすへ続く通路の初期デザイン

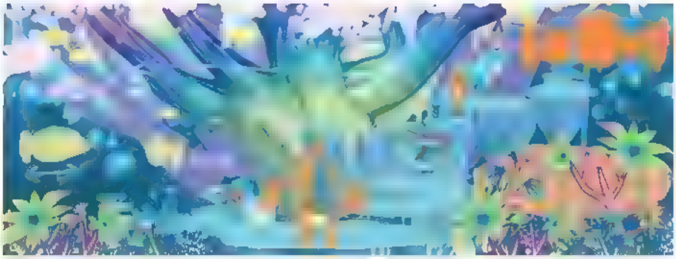
**F** 巨大な貝を利用した民家の初期デザイン

**G** Fのような民家がある風景のイメージラフ

**H** 開発初期にあった神殿の入口のイメージラフ

Inumaru, Yuko Matsuno

A



B

C

D

E

色鮮やかなサンゴ群が咲き乱れたシーリハムの初期イメージラフ。シーリハム全景のシンボルでもある巨大サンゴが中央に配置された構図で描かれている。

**P138**

**A** 巨大サンゴのある初期イメージラフ

**B** 淡い色味の初期イメージラフ

**C** | Aのラフ段階のもの

**D** 花のように満開のサンゴのある風景ラフ

**E** | Dの別カラーデザイン案

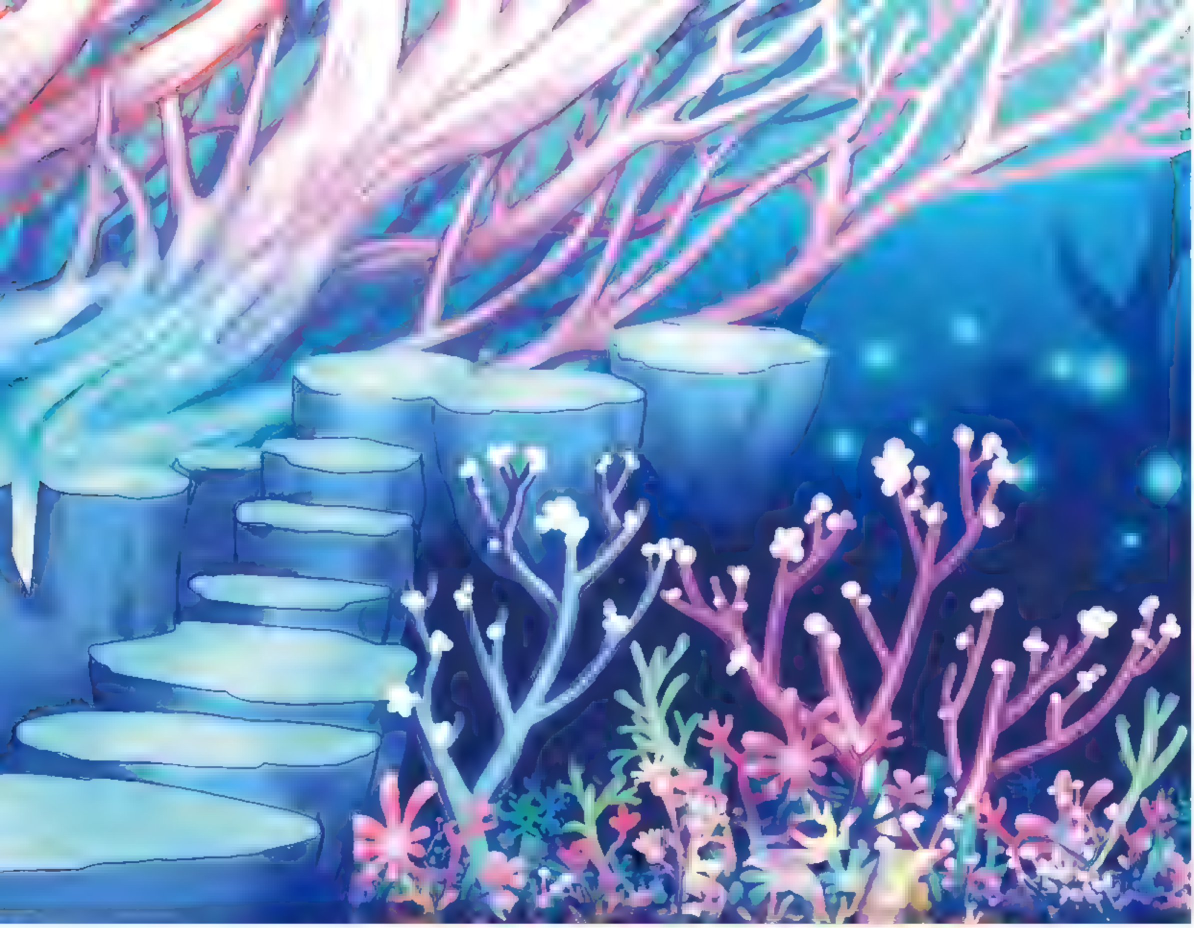
**P139**

**F** | 全体的に落ち着いた色味のラフ案

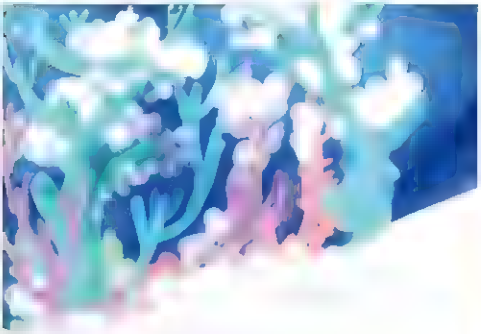
**G** | サンゴなどの初期デザインラフ

**H** | いけす前の初期イメージラフ

| I Inumaru, Yuko Matsuno



F



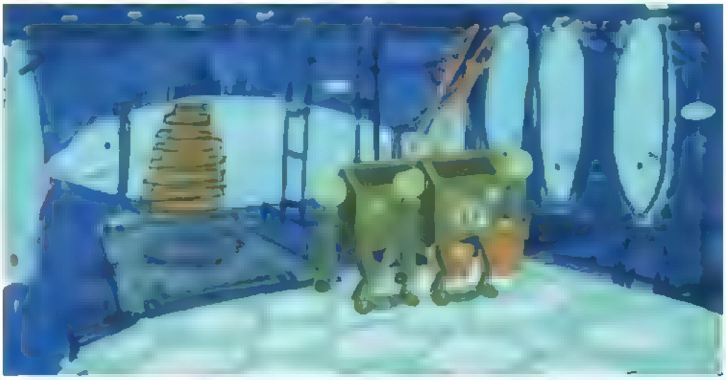
G

H

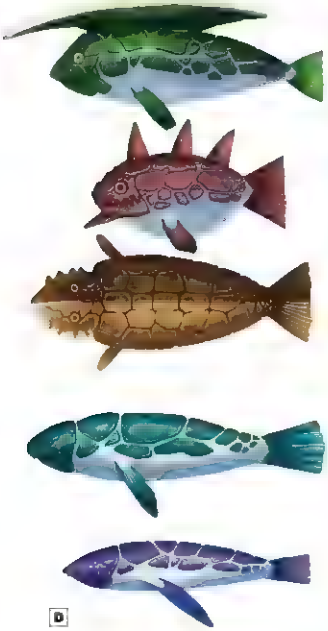
A

Sealyham Map

B



C



D

シーリハムの街並みには、空魚が吊ってあるなど漁が盛んな雰囲気が感じられるラフが非常に多い。
中には街の一部となっているような巨大な空魚の設定も存在していた。

A | いけす前初期イメージラフ

B | 別の構図のいけす前初期イメージラフ

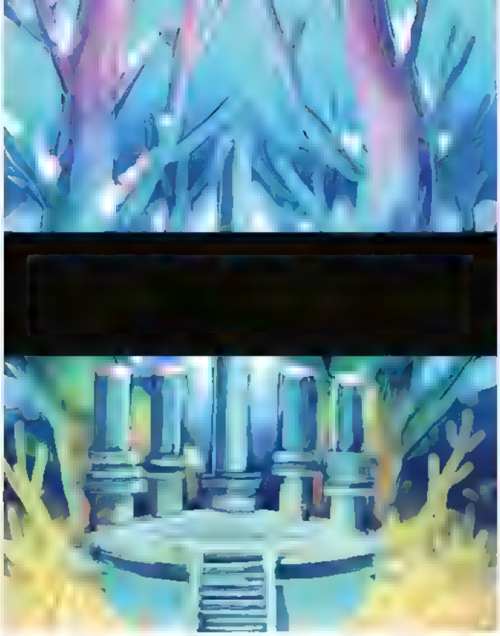
C | Bの別デザイン案

D 街中に吊ってある空魚のデザイン

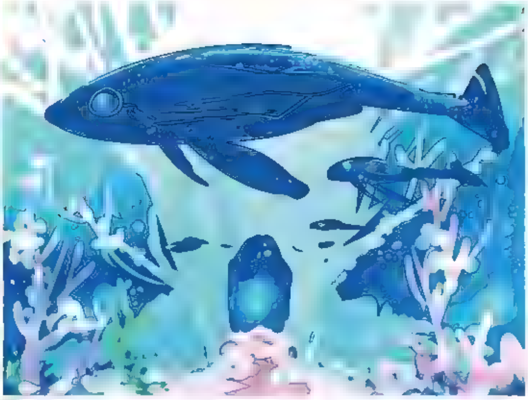
E | いけす入口に配置予定だった巨大空魚

| I Inumaru, Yuko Matsuno

E



F



G

H

F　２画面を使用したシーリハム神殿(祠) 初期イメージラフ

G　空魚が泳ぐシ　リハム初期イメ　ジラフ

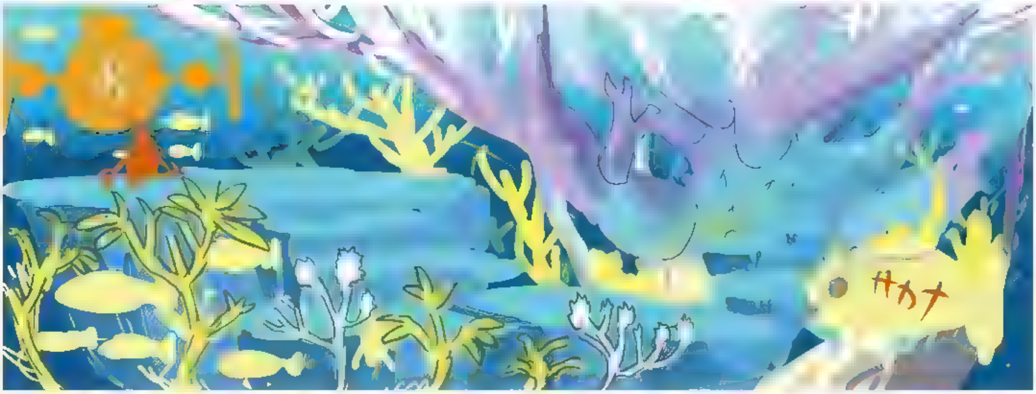
H　空魚が泳ぐいけす前のイメージラフ

I　港通り初期イメージラフ

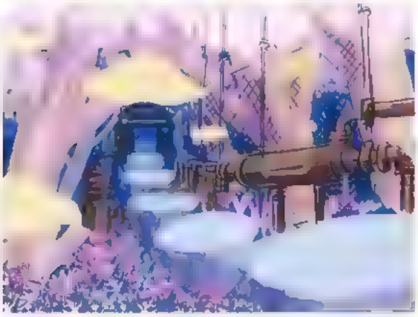
J　Hの派生デザイン案

K　祠の前を空魚が泳いでいる風景のラフ

I　Inumaru, Yuko Matsuno




I



J

K

# フツの塔

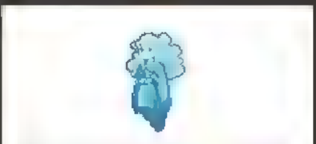
アース

Terre / Tour Futzu

## 概要

フツの塔は旧文明時代に、ジュノ発見の地に建てられ、ジュノを収納し、研究施設として運用されていた。当時、各国より様々な分野のエキスパートが集まりジュノを研究していた。研究を進める中、ジュノはコミュニケーションを円滑に図るために「ユルルングル」を生み出し、人類と対話を行なった。実はフツの塔は「タルタロス」と近い構造物であるが、人類が活動することを前提としているため、内装も人類に合わせてドアや廊下、情報端末などが置かれている。

Inhabitants



フツの塔には生物は一切存在しない。唯一あるのは中枢「ミリルミナ」に座すユルルングルのみ。

## [illegible]ナノメタル

ナノメタルはナノマシンの集合で構成された粒子金属体で、情報信号を与えることにより、ナノマシンのローカル単位の記憶ライブラリと、ジュノのライブラリから目的にマッチした結合構造、硬度、設計などを選択、ダウンロードし、瞬間的に目的に合った形状にナノ単位でユニット構成を変更できる。情報信号はそのユニットの使用者が目的の物を強く「意識」するだけで発信することができる。ただし、この情報信号を発信できるのはハイブリッド体だけであり、イヌヒト、ネコヒトでは99.9999%無反応か誤動作を起こす。

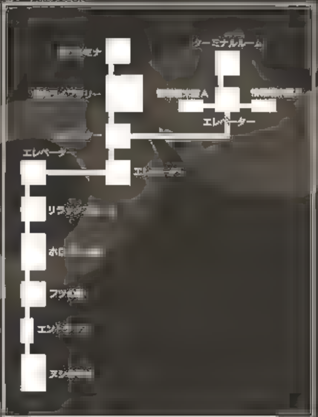
## データベース

人類がリセットされたのち、フツの塔を訪れるであろう次世代の知的生命体のために過ちを繰り返させないよう用意されたもの。

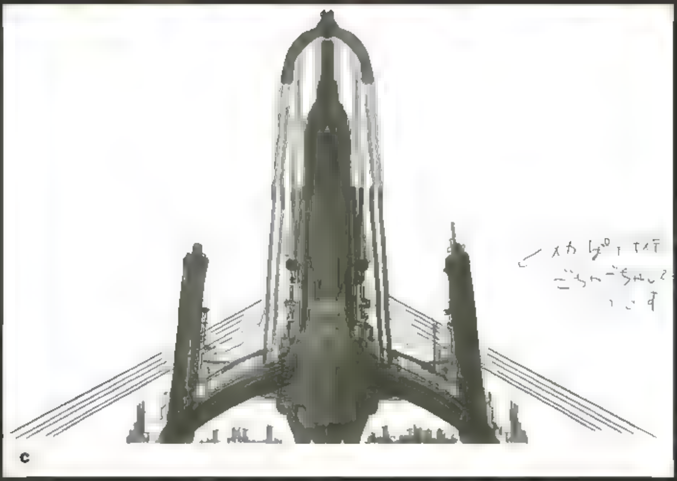
## フツの塔の防衛システム

「CODA」プログラムが本発動するまで、フツの塔には、現状維持するための防衛システムが働いている。フツの塔に偏在するナノメタルが侵入者を排除すべくガーディアン(ウィスプ)として構成される。フツの塔は人類として認識される存在を最初に受け入れるための施設として、かつての状態を維持しているのだ。

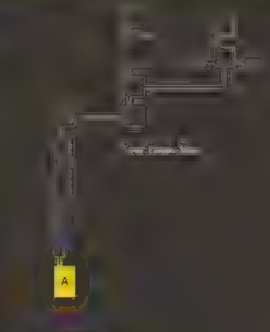
Tour Futzu Map



B



C



未来的な雰囲気と、古めかしさを併せ持ったノツの塔。セピア基調のイメージイラストからは、忘れ去られた過去の遺産といった印象が伝わってくるよう。

**A** 真空管がモチーフのノツの塔初期デザイン

**B** 巨大な柱が立ち並ぶ塔内部のイメージラフ

**C** 光が差し込んでいる塔内部のイメージラフ

**D** 塔内部の構造物イメージラフ

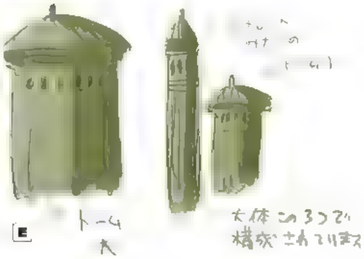
**E** 建築物のデザイン案

**F** 塔のまわりのガレキのデザイン案

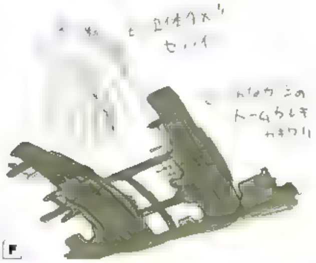
Inumaru

C

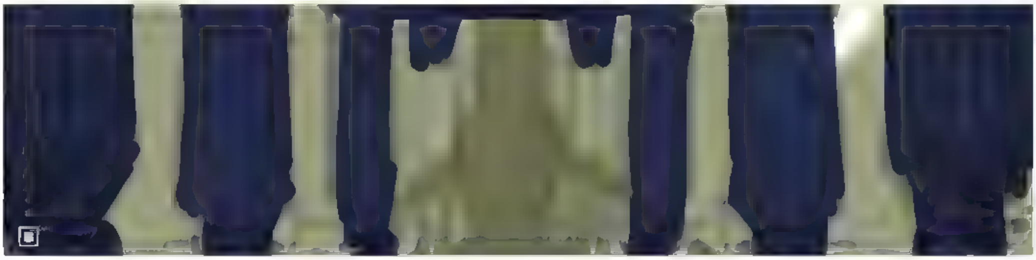
D




E



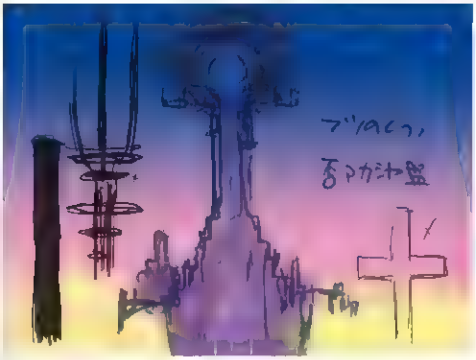
F



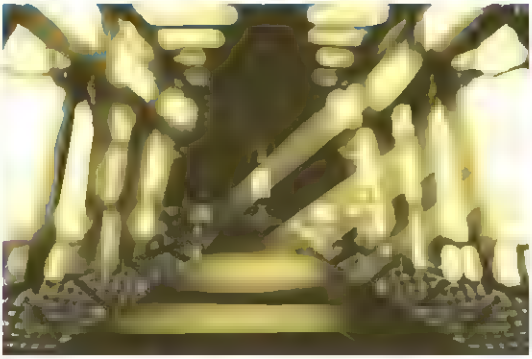
B

G

H




I



J

K

フツの塔の外観及び内観デザインの初期設定。
多数の構造物の集合体で形成されているような決定稿のデザインへ至る過程では、光の塔といった雰囲気の異なるデザインも描かれている。

G | 開発初期に描かれた青いフツの塔の初期デザイン

H | 塔の形状デザインバリエーション

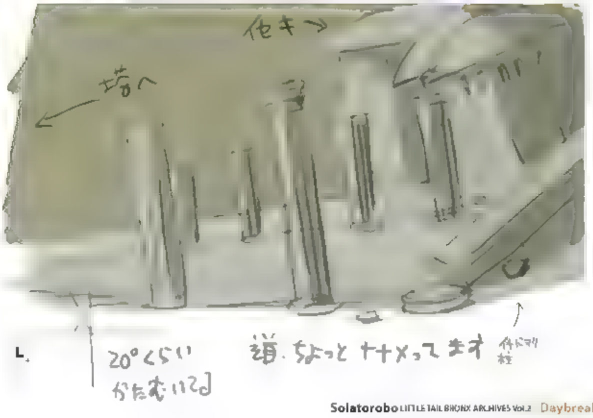
I | 塔先端にボリュームのある初期デザイン

J | 塔内部の初期デザイン案

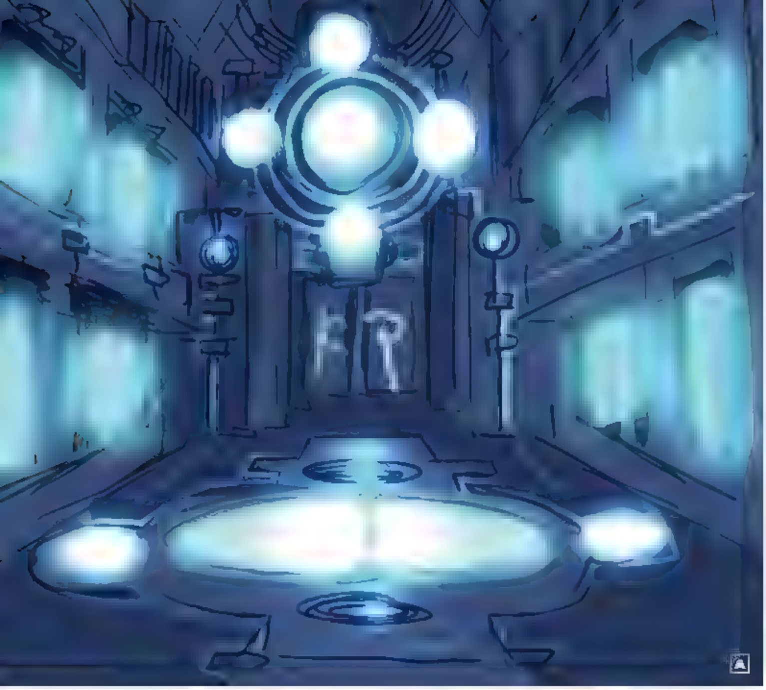
K | 塔内部の部屋のイメージラフ

L | 塔付近の地形イメージラフ

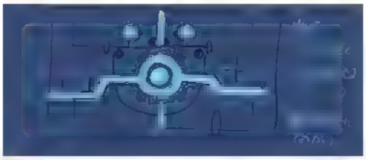
Inumaru, Yuko Matsuno



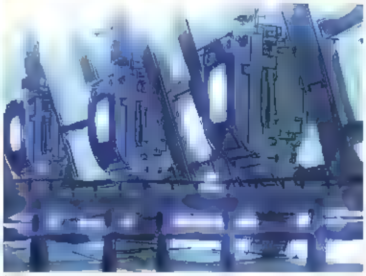

L



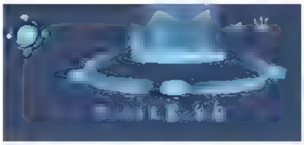
フツの塔内部は青系統で統一された神秘的なイメージで描かれ、同じ形状のオブジェがいくつも並ぶ。壁や床には青白い光が走り、失われた文明の息吹を感じさせるような演出が随所に見られる。



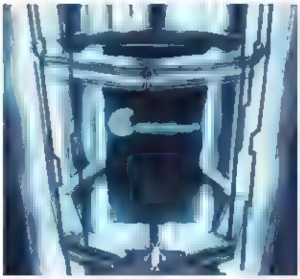
B



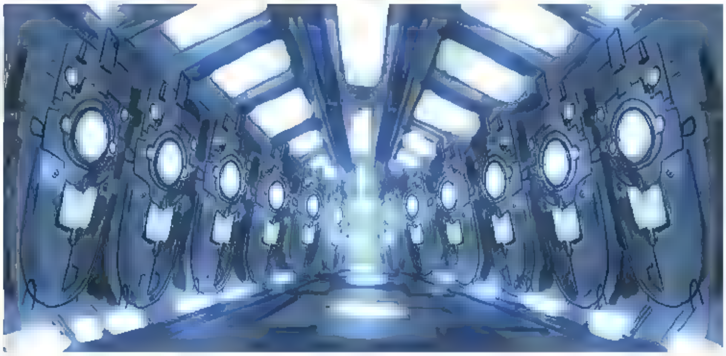
C



D



E



F

G

A | 塔内部の方向性イメージラフ

B | 塔内部に施される発光ラインのイメージラフ

C | 塔内部の機械装飾の方向性イメージラフ

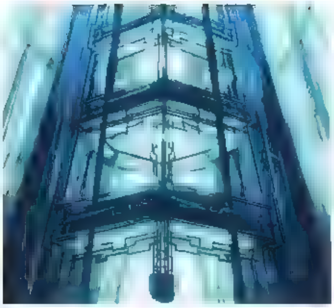
D | ホログラム室の初期デザイン案

E | ホログラム室デザインラフ

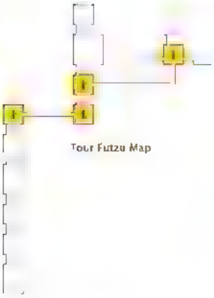
F | 複雑な構造物を連続して配置した通路案

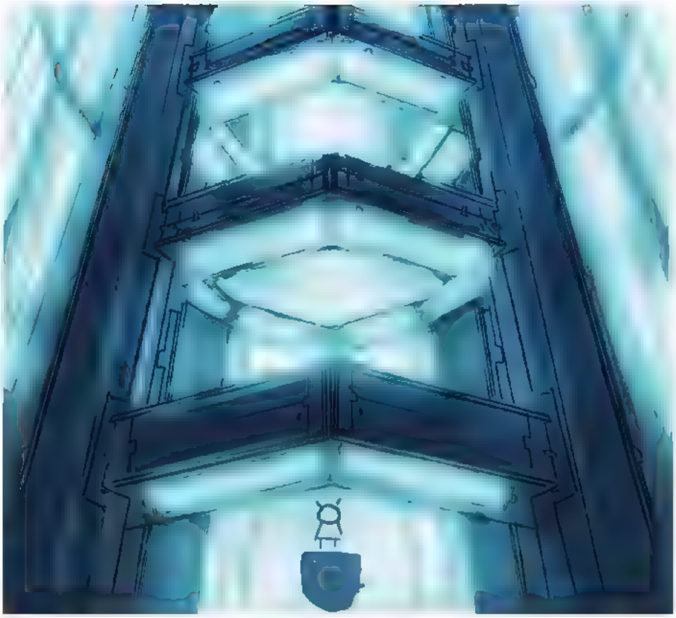
G | ホログラム室イメージラフ

Inumaru



H

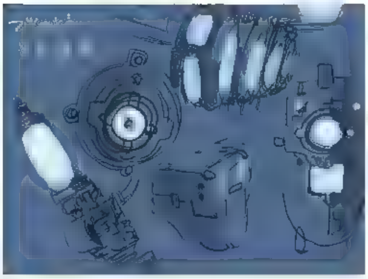


I

J

K



L

M

N

フツの塔内部には特殊なシステムで作動する仕掛けが存在する。仕掛けを解くためのロードキーの形状をはじめ、構造物のデザインは旧文明の異質感を演出するため、シンプルな形状で表現されている。

H | 内部エレベーター初期デザイン

I | 内部エレベーターイメージラフ

J | バイオンが操作していた端末デザイン

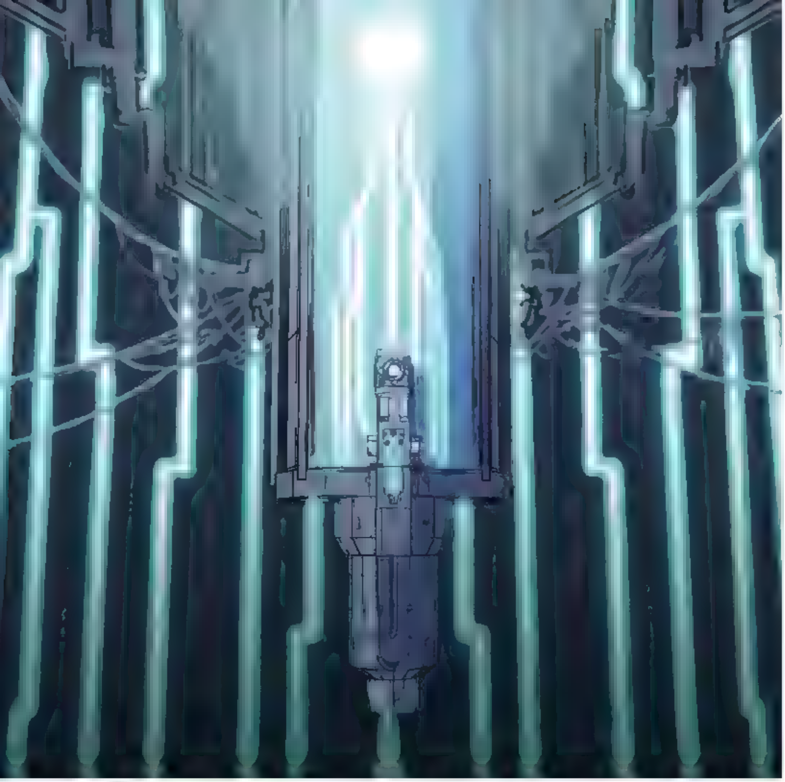
K | ロードキー デザインラフ

L | 内部メカデザインバリエーション

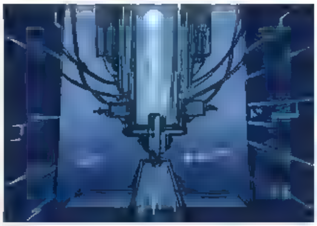
M | 随所に配置されたプレートデザイン案

N | 内部に設置しているライトのデザイン案

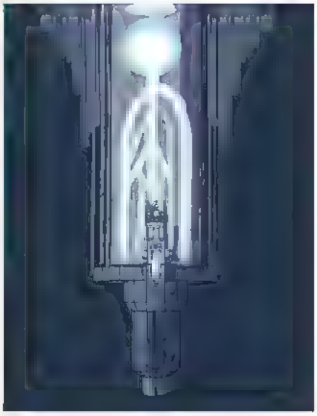
| I Inumaru



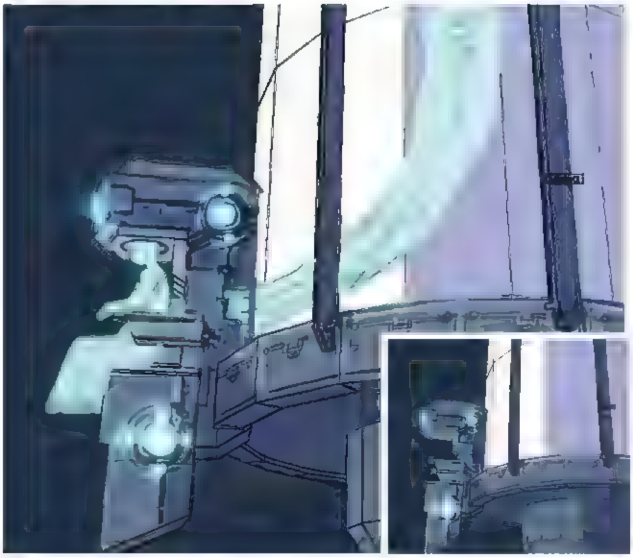
A



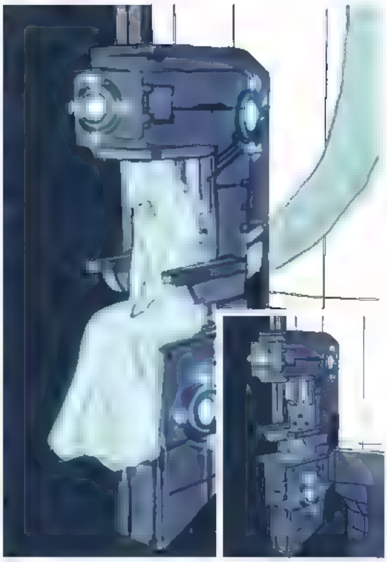
B



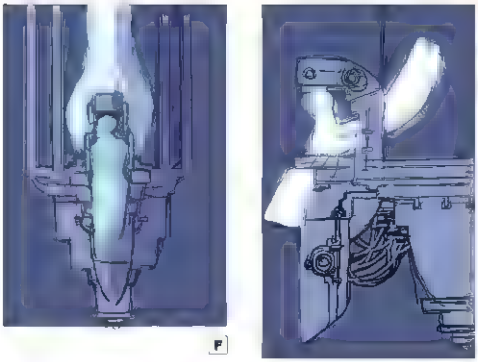
C



D



E



F

**A** ミリルミナ全体イメージ

**B** ミリルミナ全体初期デザイン

**C** 背後のジュノのイメージラフ

**D** 台座を横から見たイメージラフ

**E** 俯瞰から見た台座のイメージラフ

**F** 台座の初期デザイン（正面・横）

I | Inumaru

タルタロス全景 [1] Inumaru, Yuko Matsuno



# タルタロス

## タルタロスとは?

…パイオンが出現させた空に浮かぶ超々巨大物体。頂上付近は成層圏にまで達しているらしい。

…と諸説があり、発見時は光で出来た巨大で記号的な存在であった。

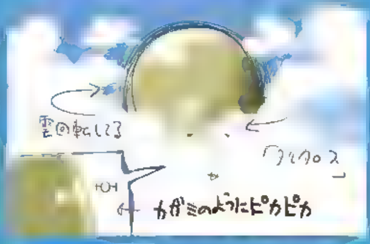
…それぞれ能力差によってランク分けが行われた。

…の状態に戻すプログラム「Re-CODA」の発動とともに帰還するはずであった。

…が残っている。

World Map

A





B

C

A タルタロス全景初期デザイン

B タルタロス全景…

C タルタロス内部イメージラフ

(1) Inumaru

# Juno

Juno

## ジュノ（アリアーヌ）

ダルタロスの中心部に存在する制御中枢。
フツの塔にあるものと同等の存在であるが、決定的に違う点はコミュニケーションをとる必要がないため、幾何学的な形を留めている点である。
ユルルングルのような発声器を有していないため、意思の疎通を図ることはできない。

ジュノ初期のデザインから開口パターンの検討、最終ステージでのベリウスの配置のデザインなど、形状の変化が多数考案されている。

A｜ジュノ全身デザイン
B｜ジュノ全身初期デザイン
C｜シンプルな形状のジュノ初期デザイン案
D｜ジュノから出現するパイオンのラフ
E｜花のように開口したジュノのイメージラフ
F｜Eの派生デザインイメージラフ
G｜羽のような部位が生えたデザイン案
H｜ジュノが上下に割れる演出を描いたラフ

Inumaru

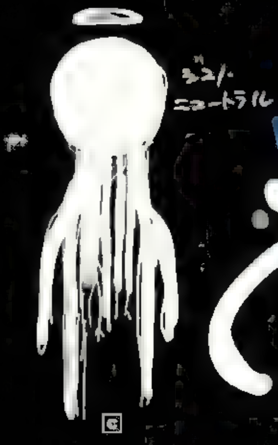
A

D

B

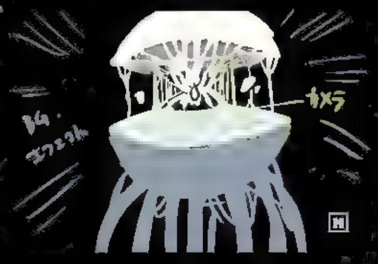
E

G




C

F



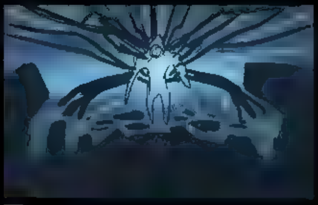

H

I｜地から伸びた根と絡むようなベリウスのデザイン案
J｜巨大な羽が生えたようなベリウスのデザイン案
K｜黒い羽が生えたようなベリウスのデザイン案
L｜背景にタルタロスが見える演出イメージラフ
M｜体が発光するパイオンのイメージラフ
N｜ひび割れた地面に降り立つイメージラフ
O｜血管のような羽を生やしたベリウスのイメージラフ
P｜身体の形状が変化したパイオンのデザイン案
Q｜Mの派生デザイン案
R｜花のように開いたジュノの中心にした構図案
S｜最終決戦の戦闘ステージイメージ

J

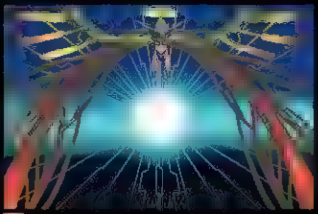
K

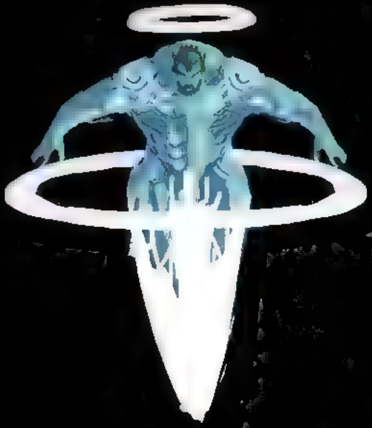
L


M

I

N

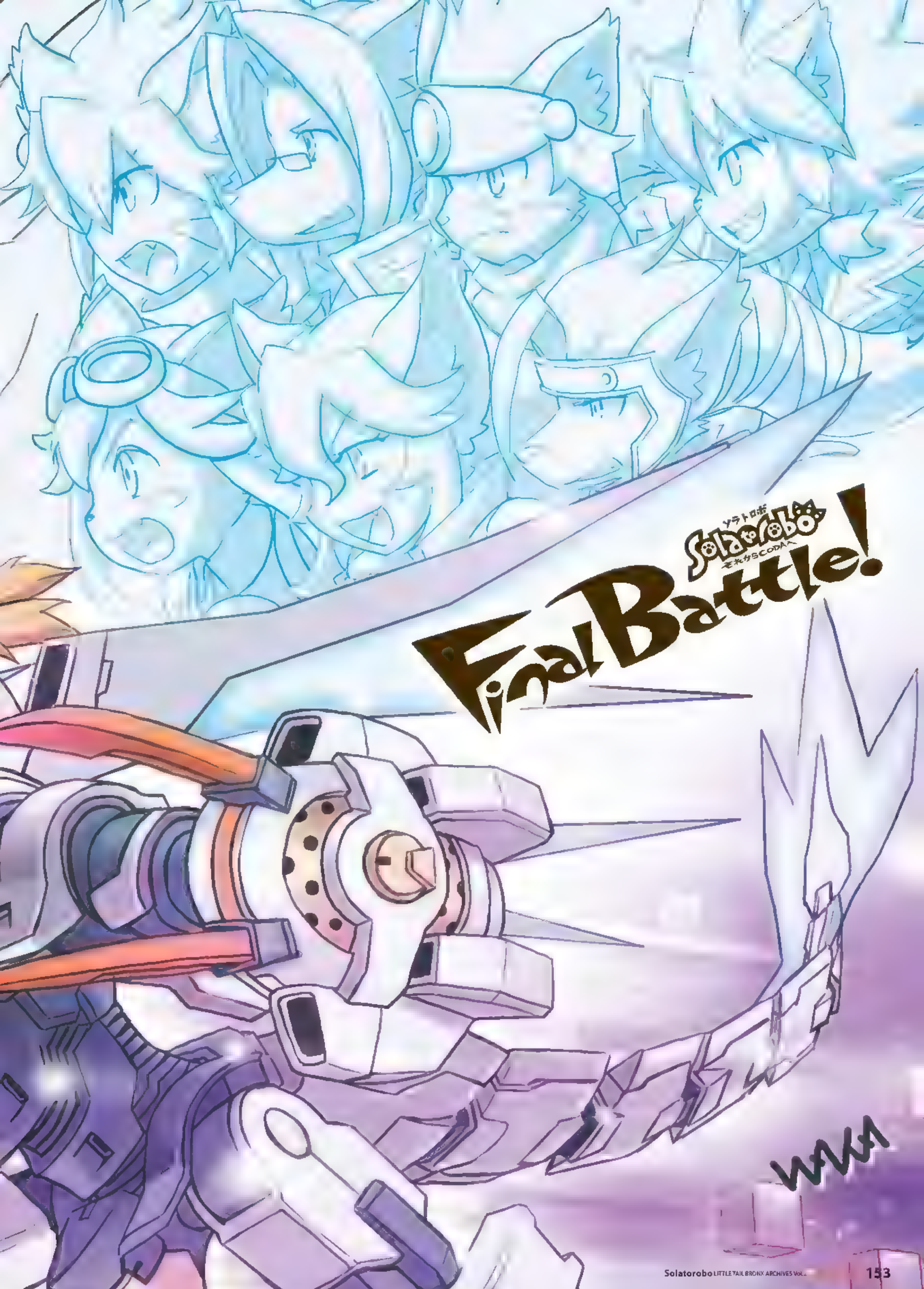

O


P

R

Q

S


ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ
Final Battle!
WAKA

Opéra Kranz
Suezette
Flo Financier
Elh Melizée
まめ助

Cocona
Merveille Million
Chocolat Gelato
Sweets Party 2

Special-Illustrations

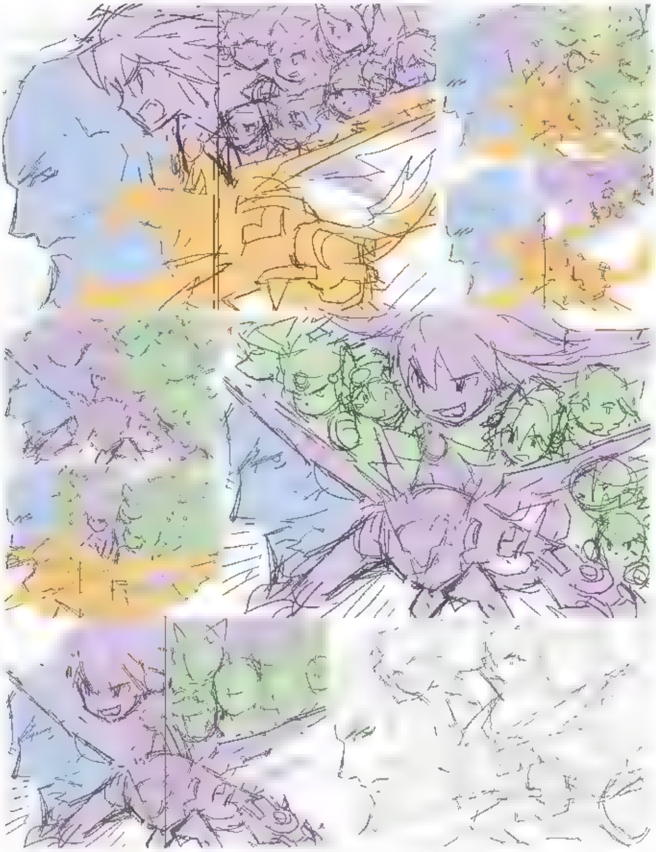
# WAKA

**WAKA による本誌専用描き下ろしイラスト！**
**今回はバイオンとの最終決戦を描いた作品。みんなの思いを背負い、戦いに挑むレッド！そんな胸が熱くなるイラストの制作過程をご紹介！**

WAKA Profile
サイバーコネクトツーのゲームデザインマネージャー。「Solatorobo それからCODAへ」ではディレクター・デザイン原案を担当。

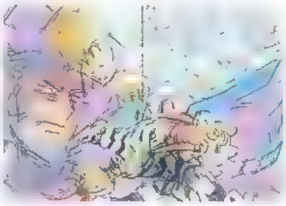
## STEP 1 ラフ制作

最初におおまかなラフを制作。これだ！という一枚を決定するまで、いくつものパターンや微調整をくり返し、画面を構成していく。登場キャラクターが多いため、おおまかに配色を行い、キャラクターの整理を行っている。



## STEP 2 レイアウト調整

本のとじ部分を考えて、キャラクター位置の変更を行う。これで今回のイラストのレイアウトの方向性がかたまった。



## STEP 3 微調整

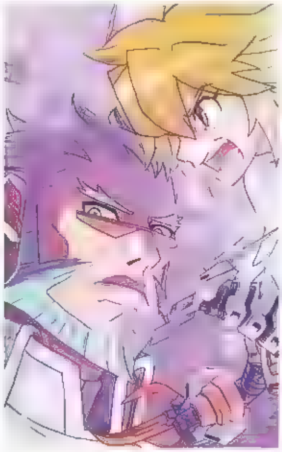
大まかに決めていたキャラクター位置を微調整。キャラ同士で隠れている部分も描き込み、描き忘れに注意する。

## STEP 5 着彩・描き込み

レイアウトが決まったところで、いよいよ描きこみ作業へ。陰影もつけ、より立体的に仕上がってきた。残すは背景のみ。

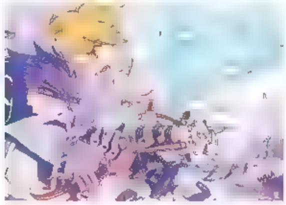
## STEP 6 背景の制作

背景の着色を進めていく。背景色の影響をレッドとバイオンにも調整して付けていく。



## FINISH 完成

全体の色味を調整。陰影の強弱をつけ、躍動感を出す。光のつぶを追加し、タルタロス内のより神秘的な空間へ仕上げた。



# MAMESUKE

まめ助による、本誌のための描き下ろしイラスト！その名も「Sweets Party2」！
まめ助のワークフローを本誌で初公開！

**まめ助** Profile

サイバーコネクトツーのアーティスト。「Solatorobo それからCODAへ」では3D背景、2Dイラストを担当。CC2HPで「ソラトロボ4コマ」も担当している。

## STEP 1 ラフ制作

最初はもちろんラフ制作。女の子たちが、集まっていろんなパーティーする様子を描いたラフが数多く提案されている。今回は大きなハート型の背景に、それぞれが思い思いのスイーツを食べているイラストで方向性が決定！

## STEP 2 線画と着色

方向性が決まったので、描き込みを進める。構成を少しずつ調整しながら線画が完成。ざっくりと色をのせ、全体のバランスをみる。

## STEP 3 描き込み

陰影を線で丁寧に描き込んでいき線画が完了。着色時には陰影は一切つけず、シンプルに塗っていく。手描きの味わいを活かした暖かさと柔らかさのある絵に仕上がってきた。

## STEP 4 背景・素材の制作

背景と素材を別に制作。植物とリボンでできたハート形のリースが完成。各キャラクターのまわりに、可愛らしくデフォルメされたキャラクタークッキーを適度に配置していく。

## STEP 5 文字の配置

素材を組み合わせて賑やかさがアップ。キュートな画面に仕上がった。ここで各キャラクターの名前とタイトルの配置を仮決めする。
さあ、完成は目前！

## FINISH 完成

キャラクターの名前と、タイトルロゴを載せて完成。パーティーの楽しげな雰囲気が伝わるまめ助らしい1枚となった

# Ending-Illustrations

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

Credit

Cast

Red Savarin
Tatsuya Kakihara

Chocolat Gelato
Kana Asumi

Elh Melizée
Saori Goto

Béluga Damiens
Satoshi Katogi

Bruno Dondurma
Shigenori Soya

Opéra Kranz
Ryoko Yuzuki

Calua Napage
Taisuke Yamamoto

Gren Sacher
Hiroshi Tsuchida

Merveille Million
Emi Shinohara

Nero
Kae Araki

Henck
Nozomu Sasaki

Baion
Tomohiro Tsuboi

Yudungur
Mari Todo

Flo Financier
Miyu Matsuki

Captain Grumpf
Kenta Miyake

Yuko Kato
Touko Aoyama
Nobuaki Kanemitsu
Takuya Eguchi

Staff

Executive Producer
Shin Unozawa

Chief Producer
Tomoaki Imanishi
Yusuke Sasaki

Screenplay by
Yasuhiro Noguchi

Character Design Supervisor
Nobuteru Yuki

Executive Director
Hiroshi Matsuyama

Game Designer
Takayuki Isobe
Yasuhiro Noguchi
Hisashi Natsumura

Programmer
Shinji Soyano
Kazuhiko Hagihara
Takahiro Katagiri
Kosuke Komiya
Shunsuke Maeta
Miyuki Miyazaki

Characters & Crowds Designer
Takayuki Isobe

Art Director
Hirotada Okabe

Mechanical Illustration
Yoshitaka Taniguchi

Visual Artist
Ryoichi Kubo
Shingo Koyama
Hideki Kumamoto
Kotaro Mitoma
Yoshikazu Okada
Yukie Kaneyama
Miki Fujimoto
Yuko Matsuno
Ryuji Tominaga

Art Coordinator
Tatsuya Arimitsu

Kazuhide Miyata
Takahiro Koga
Daisuke Hashimoto
Mai Takano
Tsubasa Kuwako
Tomoko Karakawa
Shinichi Ikeda
Shinya Norimura
Akari Kawaji
Kyohei Otakara
Yuki Tamura

Character Usage in Cooperation with
Fukuoka Prefecture

Animation Created by
MADHOUSE LTD.

Directing and Storyboarding by
Yoshinobu Yamakawa

Supervising Animator
Nobuteru Yuki

Animation Director
Hiromi Kato
Syuichi Shimamura

Animation Lead
Syuichi Shimamura
Hidehiko Sawada
Katsuya Yamada
Toru Yoshida

Animation Evaluator
Yutaka Sakamoto

Inbetweens Animation by
Takuya Imakado
Ryota Azuma
Rie Tamaki
Yasue Sasagi
Yu Watanabe
Hee-dong Yang
Ai Yukimura
Miho Kato
Mami Takino
Yumiko Nakamura
Naoko Minai
DR MOVIE Co., Ltd.
GONZO K.K.
ANIME-R Co., Ltd.

Color Designer
Harue Ohno

Digital Paint by
Hiroyo Morita
Nemu Nakajima
Ami Kutsuna
Yasuka Ushijima
Studioelle Co., Ltd.
WAOWORLD Corporation
J.C.STAFF Co., Ltd.

Visual Effect Designer
Kumiko Taniguchi

Production Designer
Shinichi Uehara

Layout Artist
Shinichi Uehara
Shigeyo Kiriyama

Additional Layout by
SCANYA Co., Ltd.

Digital Artist
Hiroshi Soma

Director of Photography
Kohei Tanada

Film Editor
Mariko Tsukatsune

Unit Production Manager
Fuminori Hara
Miharu Hosaka

Animation Production Assistant
Masaki Hayashi

Executive Animation Producer
Masao Morosawa

Original Score Composed by
Chikayo Fukuda

Opening Theme
CODA
Ending Theme
Re-CODA
Written by
Chikayo Fukuda (LieN)
Performed by
Tomoyo Mitani (LieN)

Score Recorded and Mixed by
Kenzi Nagashima

Score Recorded at
FUKUOKA SCHOOL OF MUSIC

Sound Designer
Norikatsu Fukuda

Re-Recording Mixer
Seizo Nakata

Voicing Supervisor
Yuichi Imaizumi

ADR Editor
Kenzi Nagashima

French Voicing Adviser
Rintaro Torii

Recorded at
TOKYO AUDIO MUSIC RECORD INC.

Post Production Sound Services
HALF H・P STUDIO Co., Ltd.

Localization Coordinator
Eddie Nagura
Shoko Doi
Hayato Oishi
Miyuki Devillard
Baboucar Sagna
Akihito Kouzu
Jonathan Khersis

Localization Support
Around the World
SYNTHESIS
Katalyst Lab Inc.

QA Lead
Ryo Sakamoto
Kazuhisa Koizumi
Masashi Aoyama

QA Support
DIGITAL Hearts Co., Ltd
Pole To Win Co., Ltd
HP GDAS - Testing
Kyushu University
Fukuoka University
University of Muenster
Fukuoka design Communication Academy
Digital Hollywood Fukuoka Campus
Yoyogi Animation Gakuin Fukuoka Campus
Aso Business Computer College
Human Academy Fukuoka Campus
Human Academy Hiroshima Campus
ECC COLLEGE OF COMPUTER AND MULTIMEDIA
Be-MAX Business College

R&D Support
Yukihiro Kobayashi
Jun Omata
Yurie Ohno
Kazumasa Habu
Masao Kashino
Rina Kinjo

Associate Director
Shingo Koyama

Associate Producer
Ryo Mito
Tomoko Hiroki

Production Office Coordinator
Momoko Suzuki
Takahiko Ueda
Yohei Kikuchi
Mami Suenaga
Ryoko Murashita
Yuka Aotani
Yumiko Hyakutake

Unit Publicist
Go Kurosawa
Rie Mukaiyama

Trailer Editing
Tsuyoshi Okumura

Additional Production Art
Lay-Up Co., Ltd.
Tomoyuki Nakamura
Kenji Nakamura
Chie Higano

Publicity Appears Courtesy of
Rie Yamamoto
Satomi Oku
Koji Yamanouchi
Rie Mori
Yuki Okuma
DENTSU Inc.
Taichi Katsu
Kazuhiro Shida
Masakazu Ido

Nippon Cultural Broadcasting Inc.
Kazuya Takahashi
Shuhei Ogiwara

Title Designer
Makoto Miyoshi

Distribution Promoter
Masatada Yagi
Wakako Hazama
Daio Itou
Masaki Hoshiai
Syoya Yamazaki

International Marketing
Coordinator
Kevin Yanagihara
Hiroaki Ochiai
Yasu Nishimura
Yutaka Fuse
Mami Takimizu
Haruka Wu
Noriko Ichikawa
Youngmi Ahn

European Groups
NAMCO BANDAI Partners S.A.S.
Samuel Gatté

Karine Balichard
Aurélie Baudy

Clémence Aubry

Nicolas Sauvage
Claire McGowan
Olivier Robin
Franck Genty
Nintendo of Europe GmdH
Takao Yamane
Takashi Ebiike

Special Thanks to
Makoto Yoshidumi
Yoshiyasu Horiuchi
Daisuke Uchiyama
Hiroshi Kosuge
Fujimi Shobo Co., Ltd.
Hiroyuki Kato
Kumiko Tanaka
Ayaka Yamada

Developed by
CyberConnect2 Co., Ltd.

Producer
Rio Nakata

Presented by
NAMCO BANDAI Games Inc.

Director
Takayuki Isobe

Produced by
NAMCO BANDAI Games Inc.

ええ……
**Oui...**

必ず帰ってきますよ。
**Il va revenir.**

約束したから……
**Il me l'a promis...**

とびっきりの笑顔で！
**Avec un grand sourire !**

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.2-1 -Daybreak-

2012年4月 1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山 洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好 誠
金山 志絵

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

**⚠ デジタル版に関するご注意**
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL：092-483-5848
受付時間：月曜日から金曜日 10：00~17：00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail：cc2store_info@cc2.co.jp
URL：http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

4 562382 720069

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.2-1 - DayBrake -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.